PILLARS OF ETERNITY 2
Würdige Fortsetzung: Ein Muss für Fans klassischer RPGs

BATTLETECH
Im Test: Highlight des Jahres für Rundenstrategen

PC Games
Wissen, was gespielt wird

EXTENDED
+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA

+ VOLLVERSION AUF DVD

SEUM
SPEEDRUNNERS FROM HELL
Launiger, höllisch schwerer Platformer mit Ego-Perspektive und Heavy-Metal-Soundtrack

SHADOW OF THE TOMB RAIDER, THE CREW 2, RAGE 2 & CO.

E3™-HITS 2018
Wir haben die wichtigsten Spiele der E3 bereits im Vorfeld angespielt und verraten außerdem, was euch noch auf der US-Messe in diesem Jahr erwartet!

STATE OF DECAY 2
Endlich gemeinsam Zombies jagen: In unserem Test lest ihr, warum Teil 2 dank Koop-Modus gelungen ist und was noch fehlt, um zum echten Hit zu werden.



AUSGABE 310
06/18 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00; Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00; Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20

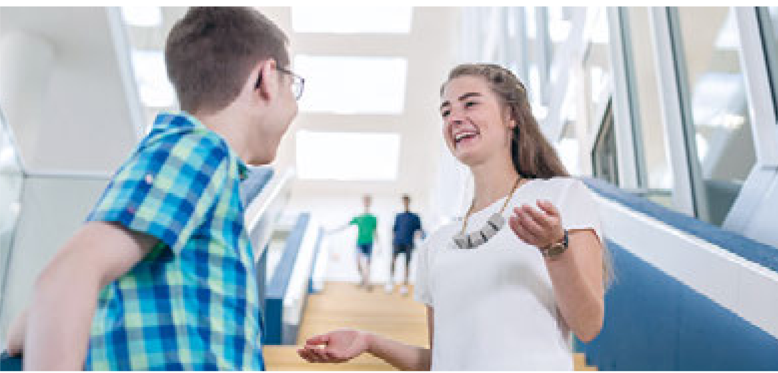


STUDIERE JETZT **CYBERSICHERHEIT!**









- Studium am ausgezeichneten, internationalen Informatikstandort „Saarland Informatics Campus".
- Enger Kontakt zum CISPA: exzellente wissenschaftliche Betreuung und Erforschung aktueller IT-Sicherheitsthemen.
- Hervorragende Berufschancen in der Wissenschaft (Master, Promotion, Graduiertenschule) und Wirtschaft.

sicherezukunft.info

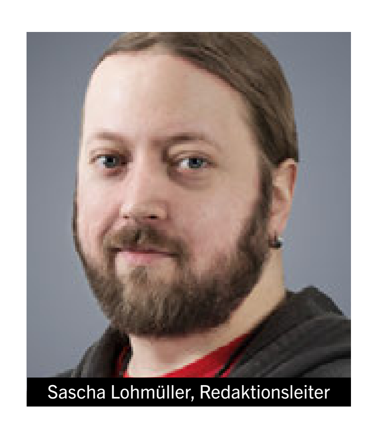






EDITORIAL

Die Messe-Saison hat begonnen – **endlich wieder nagelneue Spiele!**


Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Die E3 steht vor der Tür. Mal wieder. Natürlich sind wir auch 2018 für euch mit dem Trio Infernale Christian Dörre, Matthias Dammes und Lukas Schmid in Los Angeles vor Ort. Das Tolle in diesem Jahr: Viele der Blockbuster, die auf der Messe eine große Rolle spielen werden, konnten wir bereits im Vorfeld anspielen, etwa *Shadow of the Tomb Raider* oder *The Crew 2*. Unsere Ersteindrücke zu diesen Titeln und was euch sonst noch so auf der Messe erwartet – *Rage 2* wurde beispielsweise jüngst angekündigt, auch zu *Call of Duty* und *Battlefield* wird es noch im Vorfeld Neuigkeiten geben –, lest ihr in unserer großen E3-Titelstory. Und ein wenig Glaskugel-Voodoo ist natürlich auch dabei.

Davon abgesehen haben wir noch zwei zurückkehrende Klassiker für euch im Vorschau-Bereich: Zum einen ist *Leisure Suit Larry* zurück – und der ersten Gameplay-Demo nach zu urteilen ist dabei kein Totalausfall zu erwarten, sondern tatsächlich ein vielversprechendes, klassisches Adventure. Mit *Two Point Hospital* schickt Sega sich an, einen modernisierten Nachfolger des Strategie-Klassikers *Theme Hospital* zu veröffentlichen (der übrigens in keinem Gog-Account fehlen darf, wenn man mich fragen würde).

Richtig vollgepackt ist – und das ist so kurz vor der E3 auch keine Selbstverständlichkeit – auch unser Testbereich. Den Anfang macht hier *State of Decay 2*. Peter fiel diesmal die Aufgabe zu, der faulenden Untotenbrut den Garaus zu machen. Was er auf seiner Reise durch die Zombieapokalypse erlebt hat, warum der Koop-Modus dem Spiel unendlich guttut und warum es trotzdem nicht ganz für einen echten Hit reicht, lest ihr in seinem Test.

Apropos Postapokalypse: Um die geht es auch im Strategie-Hit *Frostpunk*, allerdings mit ganz anderen Voraussetzungen. Hier sorgen nämlich nicht wandelnde Leichen für den Untergang der Zivilisation, sondern eine über die Welt einbrechende Eiszeit – nicht minder spannend und mit moralischen Entscheidungen gespickt, aber auch mit einigen kleineren Problemen behaftet.

Wenig Probleme an Bord hat dafür *Pillars of Eternity 2*, das die enorm hohe Qualität des Vorgängers erreicht und somit nach *Divinity 2* zum zweiten Must-have für Fans klassischer RPGs in diesem Jahr wird. Gleiches gilt für *Battletech*, das seine starke Lizenz in ein ebenso starkes Rundenstrategie-Spiel packt – ein Pflichtkauf für Strategen. Im Testbereich außerdem dabei: der *Total War*-Ableger *Thrones of Britannia*, das endlich zu Ende gepatchte (ehemalige) Lootbox-Desaster *Star Wars: Battlefront 2* und die Steam-Geheimtipps *Tower of Time*, *Deep Rock Galactic* und *Swords of Ditto*.

Eine unschöne Nachricht in eigener Sache haben wir allerdings auch noch an dieser Stelle: Mit dieser Ausgabe verlässt uns auf eigenen Wunsch unser langjähriger Kollege Peter Bathge. Mir ist es, als wäre es erst gestern gewesen, dass er und ich bei Computec als Praktikanten angefangen, stundenlang *Left4Dead* gezockt und Komplettlösungen zu so komplexen Titeln wie *Call of Duty: World at War* getippt haben. „Laufen Sie geradeaus durch den Schlauch." Mach's gut, Peter, man sieht sich sicher!

Doch bevor wir jetzt hier sentimental werden, wünschen wir euch einfach viel Spaß mit diesem Heft.

Sascha und das PC-Games-Team

+++ PCG-Ticker +++

+++ NEWS Aktuelles +++

+++ Titel, die es ganz knapp nicht in größerer Form in diese Ausgabe geschafft haben, weil sie erst kurz nach Redaktionsschluss gezeigt wurden: *Battlefield* und *Call of Duty: Black Ops 4*. +++

+++ Personen, die bei uns auf ein neues Larry-Spiel gewartet haben: 0 +++

+++ Personen, die dann nach der Larry-Präsentation positiv überrascht waren: 4 +++

+++ NEWS Tests +++

+++ *Frostpunk* ist der erste Titel, der von unserem Social-Media-Manager Matthias – intern liebevoll SM-Matze genannt – getestet wurde. Wir finden, er hat das Ganze ~~spitze~~ ~~gut~~ okay gemacht. +++

+++ Anzahl Fans, die Dice mit dem nun endlich zu Ende gepatchten *Star Wars: Battlefront 2* wohl noch versöhnen kann: 2 bis 6 +++

+++ NEWS Vermischtes +++

+++ Städte, die wir für diese Ausgabe bereist haben: Berlin, Köln, Würzburg, London (mehrfach), Montreal ++++

+++ Städte, die wir für die nächste Ausgabe gern bereisen würden: New Orleans, Honolulu, Edinburgh, Lissabon, Rio, Sydney +++

+++ Städte aus der Liste, die realistisch sind: 0 +++

+++ Als Finne hasst Matti alles, was mit Schweden zu tun hat. Außer Ikea und Köttbullar vielleicht. Deswegen machen wir uns immer einen Spaß daraus, ihm schwedische Sätze und Vorlieben unterzujubeln, wenn er nicht da ist. Vielleicht findet ihr ja alle in diesem Heft. +++

+++ Albernheit des Monats: Dank *Nintendo Labo* zitieren wir aktuell ständig die *Simpsons*-Folge mit der Kartonagen-Fabrik ... +++

Noch mehr Lesestoff – **für Multiplattform-Nutzer!**

play[4] | Ausgabe 06/18



Die play[4] widmet Frau Croft gleich die Titelstory, die wichtigsten Infos lest ihr aber auch in dieser PCG-Ausgabe. Für den Test zum Action-Monster *God of War* gilt das natürlich nicht.

N-ZONE | Ausgabe 06/18



Genau wie wir blickt auch die N-ZONE auf die kommende E3-Messe. Scheinbar gibt es was zu *Pokémon*, *Mario* und *Metroid* zu sehen. Fehlt noch *Zelda* und das Nintendo-Bingo wäre voll.

Games Aktuell | Ausgabe 06/18



E3-Ausblick die Dritte: Auch die Kollegen der Games Aktuell bemühen für ihre Titelstory die Glaskugel, fächern das Thema aufgrund der Multiplattform-Ausrichtung aber deutlich weiter auf.

INHALT 06/2018



SHADOW OF THE TOMB RAIDER 14



STATE OF DECAY 2 46

AKTUELL



PILLARS OF ETERNITY 2: DEADFIRE 50

TEST

MAGAZIN

HARDWARE

EXTENDED

SERVICE

PCZentrum empfiehlt Windows Windows 10

pczentrum

MASSGESCHNEIDERT
GAMING-LAPTOPS

KONFIGURIEREN SIE IHR SYSTEM AUF
WWW.PCZENTRUM.DE

069 5050 2555


/PCZENTRUM

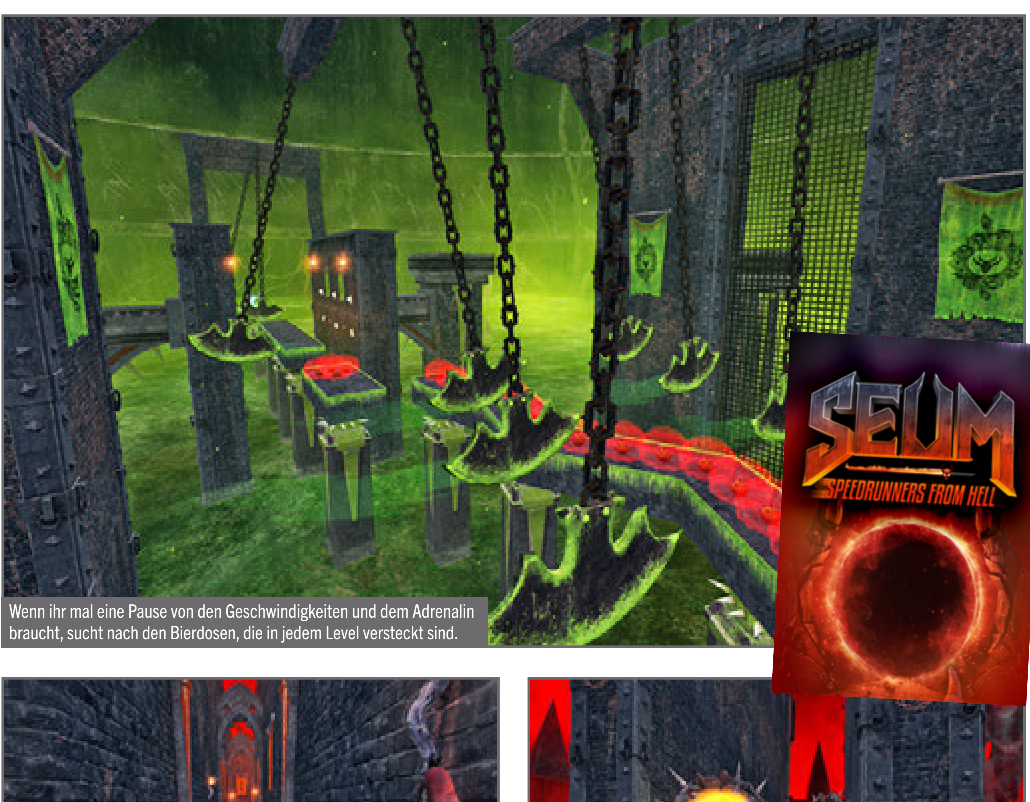

@PCZENTRUM

ERHALTEN SIE BEI ONLINE-BESTELLUNG MIT DIESEM CODE
EINEN RABATT VON 15€ AUF IHRE BESTELLUNG: PGA18

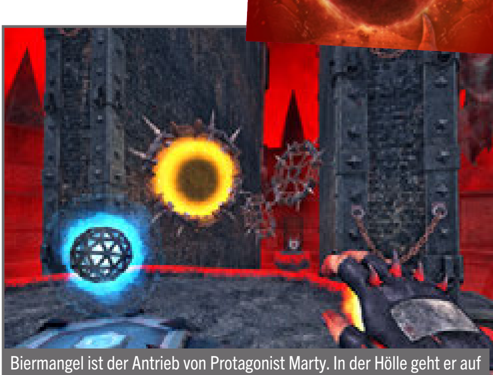
*Alle Preise inkl. gesetzlicher Mwst und Lieferung. Änderrungen vorbehalten. Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht.
PCZ Technologies GmbH, c/o Mazars GmbH & Co. KG, Theodor-Stern-Kai 1, 60596, Frankfurt am Main.

. . . und das ist **auf den DVDs:**

VOLLVERSION auf DVD


Wenn ihr mal eine Pause von den Geschwindigkeiten und dem Adrenalin braucht, sucht nach den Bierdosen, die in jedem Level versteckt sind.


So kennt ihr Heavy Metal noch nicht. Der Soundtrack treibt euch an und lässt euch die altbekannte Metal-Pommesgabel schwingen.


Biermangel ist der Antrieb von Protagonist Marty. In der Hölle geht er auf die Suche nach seinem geliebten, aber leider verschollenen Walrus Ale.

SEUM: SPEEDRUNNERS FROM HELL

Der Protagonist Marty hat einen schlechten Morgen: Während eines Katerfrühstücks dringen Dämonen in sein Heim ein, hacken ihm einen Arm ab und stehlen seine Biervorräte. Doch das lässt Marty nicht auf sich sitzen – mit einem abgetrennten Dämonenarm als Ersatz für seinen eigenen macht er sich auf den Weg in die Hölle, um sein kostbares Walrus Ale wiederzubeschaffen …

SEUM spielt sich wie eine Mischung aus Arena-Shootern wie *Quake* und *Super Meat Boy*. Als Marty rennt, springt und fliegt ihr über Kurse mit Jump-Pads und fiesen Fallen, während ihr mit Feuerbällen schießt und die Gravitation verändert. Ziel ist es zum einen, möglichst schnell den Ausgang zu erreichen, und zum anderen, die in den Levels versteckten Bierdosen zu finden.

INSTALLATION/AKTIVIERUNG/MEHRSPIELERMODUS

Bei *SEUM* handelt es sich um eine Steam-Version. Nach der Installation der Disc startet Steam automatisch und fragt nach dem Key. Diesen erhaltet ihr, indem ihr den Code auf der Codekarte im Heft unter www.pcgames.de/codes einlöst. Alternativ könnt ihr den so erhaltenen Key natürlich auch direkt bei Steam registrieren und das Spiel komplett herunterladen.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Min.: Windows XP SP2, Prozessor mit 1,5 GHz, 1 GB RAM, Grafikkarte mit 512 MB und Shader Model 2.0, 2 GB freier Speicher
Empfohlen: Entspricht den Mindestvoraussetzungen

FAKTEN ZUM SPIEL:

- Originaler Metal-Soundtrack
- Feuerbälle, Gravitationsveränderungen und Teleportation helfen beim Bewältigen der Aufgaben.
- Eigener Level-Editor
- Über 500 Community-Levels
- Fokus liegt auf Schnelligkeit und präzisen Reaktionen
- Über 100 Levels, wobei jedes kniffliger und schneller ist als das davor
- Die Hölle in der Ego-Perspektive erleben!
- Eine Mischung aus *Quake* und *Super Meat Boy*
- Bier

DVD 1

VOLLVERSION
- SEUM: Speedrunners from Hell

VIDEOS (TEST)
- Battletech
- Bud Spencer & Terence Hill: Slaps and Beans
- Total War Saga: Thrones of Britannia
- Tower of Time

VIDEOS (SPECIAL)
- Deep Rock Galactic
- Deutscher Computerspielpreis 2018
- Jurassic World: Evolution
- Sea of Thieves: 5 Tipps

VIDEOS (VORSCHAU)
- A Plague Tale: Innocence
- Call of Cthulhu
- Vampyr



DVD 2

VIDEOS (SPECIAL)
- Dual Universe
- E3 2018:
  - Die 10 größten E3-Fails der vergangenen Jahre
  - Spieleankündigungen
- Far Cry 5: Alienware Eyetracking
- It Lurks Below
- PUBG:
  - Equinox Skin
  - Tropische Map
  - Update #12
  - War Mode
- Total War Saga: Thrones of Britannia – Let's Play

VIDEOS (VORSCHAU)
- State of Decay 2



* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer DVD-Vollversion *SEUM: Speedrunners from Hell* erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (S. 50/51, nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.



August 19 – 20, 2018 - Cologne/Koelnmesse

Top Speakers 2018



PETER MOLYNEUX, 22cans



SIOBHAN REDDY, Media Molecule



ETHAN EVANS, Twitch Prime / Amazon

More speakers being announced constantly. Please check **https://www.devcom.global/speakers** for updates.

- Talks, summits and workshops on the hottest topics of the gaming industry
- Relaxed networking thanks to MeetToMatch and separate Business Area
- Large Indie Area gives independent teams the opportunity to showcase their games

Get your ticket now!

https://www.devcom.global/order

a division of



a brand of



organized by

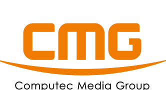




supported by



supported by



DIE **REDAKTION**

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter Print



Spielt gerade:
God of War (PS4), *Far Cry 5*, *Deep Rock Galactic*, *Vermintide 2*

Hört gerade:
Kalmah – *Palo* (that was … wonderful!); außerdem: viel zu laute Musik auf dem RHF 2018 bei jeder Menge kühlen Getränken

Holt endlich:
The Walking Dead komplett nach, nachdem ich irgendwann mal in Staffel 2 ausgestiegen bin.

Wünscht:
seinem alten Prakti-Gefährten Peter alles erdenklich Gute!

KATHARINA REUSS | Redakteurin



Spielt gerade:
Celeste und fragt sich, was sie vom eingebauten Cheat-Modus – ähhh „Hilfemodus" – halten soll. Vielleicht schreibe ich mal eine Kolumne, jetzt wo Peters Abschied ein großes Loch in unsere Meinungsartikel-vorräte gerissen hat.

Hat in dieser Woche bislang kaputt gemacht:
ein *Labo Multi-Set*, eine Waschmaschine, ein Fahrradschutzblech

Sagt Tschüss:
zu Peter, dem sie viel Erfolg da unten in München wünscht – unter anderem bei der Wohnungssuche.

PETER BATHGE | Redakteur



Blickt zurück:
auf fast zehn Jahre bei PC Games, als Praktikant, freier Autor, Volontär und Redakteur.

Blickt nach vorn:
Neue berufliche Herausforderungen in München warten.

Blickt nach rechts und links:
und bedankt sich bei seinen lieben Kollegen für viele schöne Momente. Es war eine tolle Zeit, in der ich viel lernen und oft lachen durfte! Danke auch an alle Leser für interessante Diskussionen, coole Games-com-Treffen und das nette Podcast-Feedback. Macht's gut!

MATTI SANDQVIST | Redakteur



War:
an den letzten beiden Produktionstagen leider krank.

Konnte:
deswegen diesen Kasten hier nicht selbst ausfüllen.

Spielt daher:
das wundervolle schwedische National-Team in seiner neuen *NHL 18*-Karriere. Ur svenska hjärtans djup en gång!

Verabschiedet sich:
aber sicher auch gern noch von Peter. Daher in Mattis Namen: Mach et jut! Oder wie ein Schwede sagen würde: Ha det bra!

MATTHIAS DAMMES | Redakteur

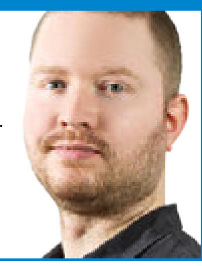


Hat zuletzt durchgespielt:
God of War (PS4), *Forgotton Anne* und mal wieder *The Witcher 3* inklusive der beiden umfangreichen Add-ons

Wünscht:
Peter alles Gute und viel Erfolg für die Zukunft abseits der PC Games.

Ärgerte sich zuletzt über:
die Ungerechtigkeit im deutschen Fußball. Sein Heimatverein Energie Cottbus wurde mit 89 Punkten souveräner Meister der Regionalliga NO. Für den Aufstieg kommt es jetzt aber trotzdem noch auf zwei K.o.-Spiele an (wenn ihr das lest, ist die Entscheidung schon gefallen).

FELIX SCHÜTZ | Redakteur



Quält sich:
durch die diesjährige Heuschnupfensaison und fragt sich, warum es Desloratadin nicht auch in Smarties- oder M&M-Packungen gibt.

Hatte viel Freude an *Avengers: Infinity War*:
und an den vielen Specials, die ich auf pcgames.de dazu machen durfte.

Ist schlichtweg entsetzt,
dass die großartige Serie *The Expanse* von Syfy abgesetzt wurde. Bitte Netflix oder sonst jemand: Unbedingt übernehmen und fortsetzen!

Verabschiedet nach fast zehn Jahren seinen Mitstreiter Peter:
Alles Gute auf deinem weiteren Weg, Hater-Pater!

CHRISTIAN DÖRRE | Redakteur



Zockt gerade:
God of War, *Detroit: Become Human* (beide PS4)

Schaut gerade:
das *Super Strong Style 16*-Turnier auf Demand Progress.

Hört gerade:
Cancer Bats – *The Spark That Moves* (großartig), Pennywise – *Never Gonna Die* (meh) und ein Best-of der Swingin' Utters

Freut sich auf die E3,
hat aber überhaupt keine Lust auf diese riesige Kackstadt namens Los Angeles und den langen Flug.

PAULA SPRÖDEFELD | Volontärin



Spielt gerade:
God of War (PS4) und *The Council*

Ist gestartet in:
die Festival-Saison! Desert Fest war Nummer 1, als Nächstes folgt Freak Valley.

Fängt jetzt an mit:
Comics sammeln. Ein Nerd-Hobby mehr oder weniger, wen juckt das!

Verabschiedet sich von:
den wunderbaren Wutausbrüchen aus Peters Richtung. Und natürlich Peter! Viel Erfolg in München!

LUKAS SCHMID | Redakteur



Fliegt:
morgen (15. Mai) nach L.A.! Da guck ich mir *Kingdom Hearts 3* an.

Fliegt:
am 8. Juni schon wieder nach L.A.! Da guck ich mir ein bisschen mehr als bloß *Kingdom Hearts 3* an, weil E3. Chris und Matthias sind auch dabei.

Fliegt:
im September nach Korea! Also hoffentlich zumindest. Der aktuelle Plan ist, dass meine Freundin und ich dort nach einer Konferenz herumreisen.

Fliegt:
auf die Knoppers-Riegel! Klingt wie Werbung, ist aber Überzeugung.

DAVID BENKE | Video-Volontär (und hier: Urlaubsvertretung Maria)



Freut sich,
es schon innerhalb der ersten beiden Monate ins Heft geschafft zu haben – wenn auch nur als Urlaubsvertretung.

Spielte zuletzt:
Slaps and Beans, *Mad Max*, *Rime* und immer wieder mal *FIFA 18*

Liest gerade:
mit zwölf Jahren Verspätung *Das Jesus-Video* von Andreas Eschbach.

Schaut demnächst:
jede Menge Fußball. Mit drei Finalspielen, der Relegation des Karlsruher SC und der WM gab bzw. gibt es ja genug Auswahl.

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de





DAS PC-GAMES-**TEAM-TAGEBUCH**

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Gas geben, Spass haben!

Was viele unter euch Lesern gar nicht wissen: Unser Peter ist ein ehemaliger professioneller Formel-500-Rennfahrer und gewann einst die berüchtigten 700 Meilen von Neuschwanstein. Das muss zwar nicht unbedingt stimmen, aber was Rennspiele angeht, kennt sich Peterlein trotzdem echt gut aus. Deswegen ist er auch nach Berlin gedüst, um sich dort The Crew 2 anzuschauen. Was er von der Fortsetzung hält, lest ihr weiter hinten.



Zu Grabe geflogen!

Sogar noch vor der Produktion unserer letzten Ausgabe flog Matthias nach Montreal, um dort Ubisoft einen Besuch abzustatten. Auf dem Plan: das neue Lara-Abenteuer Shadow of the Tomb Raider. Allerdings durfte er erst in der letzten Ausgabe der play⁴ darüber schreiben. Deswegen holen wir das natürlich in diesem Heft nach.

Vor Ort traf er übrigens den Herrn links von ihm auf dem Foto, der uns irgendwie sehr bekannt vorkommt. Hmmmmmmm ... vielleicht kommt ihr ja drauf.



Der Abo-Newsletter

Exklusive Infos für PC-Games-Abonnenten

Leser-Aktionen, exklusive Gewinnspiele, Spezial-Angebote und Vorab-Informationen direkt aus der Redaktion – all das bietet der beliebte PC-Games-Abo-Newsletter. Und so bekommt ihr ihn: Einfach Name, Anschrift, E-Mail-Adresse und Abo-Nummer (findet ihr auf dem Adressen-Etikett eures Abo-Hefts) an abo@computec.de mailen – schon seid ihr auf dem Verteiler.

E3™ 2018

INHALT

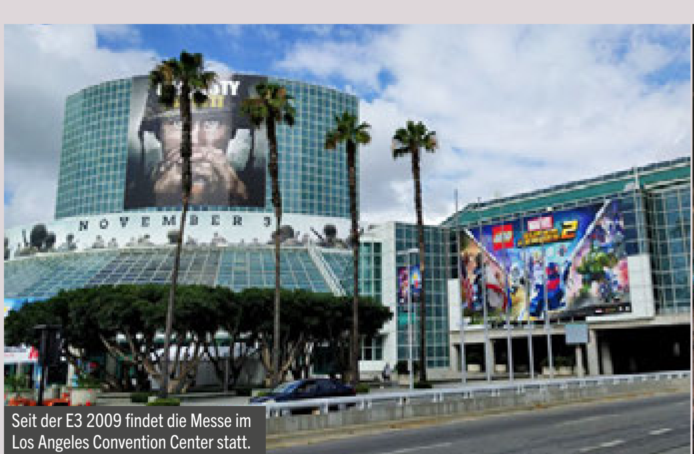
Vom 12. bis 15. Juni pilgert die Spielewelt nach L.A. Wir sagen euch, mit welchen Ankündigungen wir rechnen.

Von: Matti Sandqvist

Es ist zwar nicht die meistbesuchte Spielemesse der Welt, doch werden auf der Electronic Entertainment Expo (E3) traditionell die allermeisten wichtigen Ankündigungen aus der Welt des Gamings gemacht. Schon deshalb konzentriert sich die gesamte PC-Games-Redaktion jedes Jahr auf die spannenden und wegweisenden vier Tage in Los Angeles – und verzichtet deshalb liebend gerne das eine und andere Mal auf die geliebte Nachtruhe. Diesmal haben wir drei Experten nach L.A. geschickt und außerdem begleitet die restliche Redaktion die vielen Pressekonferenzen vor und während der Messe aus den Verlagsräumen – zu unserem Vor-Ort-Team findet ihr mehr Infos im Kasten auf der rechten Seite. Auf jeden Fall lohnt es sich, während – und natürlich auch nach – der Messe auf www.pcgames.de vorbeizuschauen. Hier werden wir tagesaktuell von allen Ankündigungen, Präsentationen und Pressekonferenzen der E3 berichten!

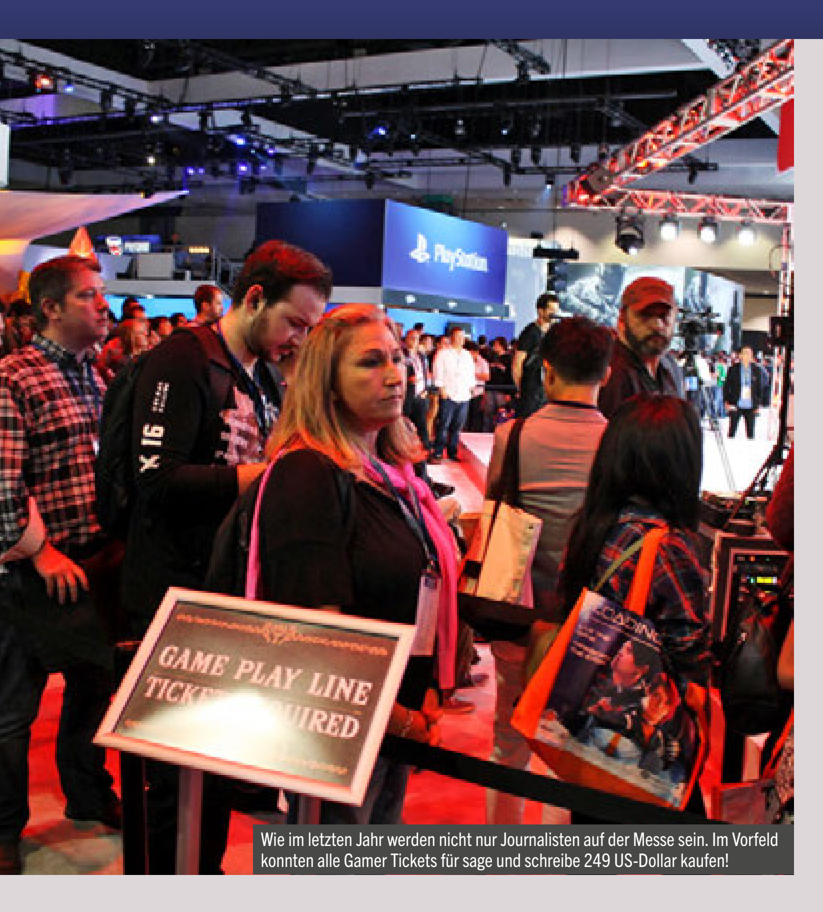
Ein Blick in die Glaskugel?

Obwohl es nach unserem Redaktionsschluss noch einige Tage bis zur großen Spielemesse in Los Angeles sind, können wir aufgrund vieler sogenannter Pre-E3-Events, unseres prall gefüllten E3-Terminplaners sowie von Gesprächen mit den zuständigen PR-Managern bereits jetzt relativ genau sagen, was uns auf der Messe erwartet. So konnte Matthias zum Beispiel die E3-Demo von *Shadow of the Tomb Raider* im Vorfeld direkt bei den Entwicklern in Kanada spielen, Peter hat sich dagegen mit *The Crew 2* auf einem Anspieltermin in Berlin beschäftigt und Felix durfte das *Castlevania*-Remake *Bloodstained: Ritual of the Night* noch vor der Messe Probe spielen – zu den genannten E3-Titeln findet ihr ausführliche Vorschauen im Heft! Natürlich wird fast jeder Publisher noch das eine oder andere Ass im Ärmel haben und so rechnen wir – wie jedes Jahr – fest mit einigen spannenden Überraschungen. Ob es sich dabei um die Wiederbelebung des Agenten Sam Fisher, eine neue Rollenspielwelt von Bethesda oder gar die Ankündigung von *Half-Life 3* handelt, kann uns allerdings nur die magische Glaskugel verraten. Auf den nächsten zwei Seiten präsentieren wir euch trotzdem die Spiele, mit deren Ankündigung beziehungsweise neuen Informationen wir auf der



Seit der E3 2009 findet die Messe im Los Angeles Convention Center statt.


In der Gerüchteküche brodelt es: Eventuell wird ein neues *Splinter Cell* auf der Messe vorgestellt.



Wie im letzten Jahr werden nicht nur Journalisten auf der Messe sein. Im Vorfeld konnten alle Gamer Tickets für sage und schreibe 249 US-Dollar kaufen!

UNSER TEAM VOR ORT IN LOS ANGELES

Wie jedes Jahr schicken wir unsere ausgewiesenen Spiele-Experten zur E3 nach Los Angeles.

In Zeiten von Youtube und Twitch haben alle Gamer die Möglichkeit, die relevanten Pressekonferenzen der E3 live (und in Farbe!) über einen Stream zu schauen – und so kaum eine wichtige Ankündigung der Messe zu verpassen. Wir fahren aber trotzdem nach Los Angeles, weil wir nicht nur die Titel präsentiert bekommen, sondern sie auch selbst ausprobieren wollen – oder zumindest den Entwicklern Löcher in den Bauch fragen. Alle Eindrücke unseres Trios bekommt ihr vor, während und nach der Messe auf unserer Homepage www.pcgames.de. Hier wird es Vorschauen, Meinungen und Videos zu allen wichtigen Spielen der E3 2018 geben – ein Besuch lohnt sich!


Lukas Schmid, Matthias Dammes und Christian Dörre (von links nach rechts) sind für die PC Games in Los Angeles.

Messe rechnen – oder bei denen es zumindest eine gewisse Wahrscheinlichkeit für eine Enthüllung in Los Angeles gibt.

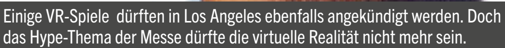
Der größte Auftritt aller Zeiten

Während in den letzten zwei Jahren mit der PS4 Pro beziehungsweise Xbox One X neue Konsolenhardware auf der Messe gefeiert wurde, gehen wir in diesem Jahr von einem viel stärkeren Fokus auf die Spiele-Line-ups aus. Alle drei Konsolenhersteller – sprich Nintendo, Sony und Microsoft – haben technisch hochwertige Spiele-Hardware auf dem Markt und wollen nun ihre Kunden mit Exklusiv-Titeln glücklich machen. Microsoft kündigte gar vollmundig den „größten Auftritt aller Zeiten“ für 2018 an. Hier rechnen wir zum Beispiel mit einer Fortsetzung der *Forza Horizon*-Rennspielserie und einer Ankündigung von *Gears of War 5* – eventuell hat auch der Master Chief einen kurzen Auftritt und macht uns auf ein neues *Halo* heiß. Die Konkurrenz dürfte mit frischen Infos zum PS4-exklusiven Endzeitabenteuer *Days Gone* punkten und bei Nintendo soll es eine Anspielmöglichkeit von *Super Smash Bros.* für Switch geben.

Zudem sind unter anderem mit Bethesda, Square-Enix, Ubisoft und Activision natürlich auch die größten Publisher vor Ort und werden uns mit Spielen wie *Rage 2*, *The Division 2*, *Beyond Good & Evil 2*, *Call of Duty: Black Ops 4* und vielleicht ja auch *Doom 2* den Mund wässrig machen. Auch CD Projekt ist in Los Angeles. Im Gepäck könnten die polnischen Entwickler erste richtige Bilder und handfeste Informationen zum Rollenspiel-Kracher *Cyberpunk 2077* haben. Und manche, die zwar nicht direkt auf der E3 ihren Messestand haben, sind zur gleichen Zeit ebenfalls in L.A. – so zeigt Electronic Arts zum Beispiel auf dem Play-Event von 9. bis 11. Juni das Line-up für 2018 abseits des Los Angeles Convention Centers. Hier dürfen wir uns auf Titel wie ein neues *Battlefield 5*, *FIFA 19* oder auch Biowares Online-Spiel *Anthem* freuen.

Einige Titel, mit deren Ankündigung wir noch in diesem Jahr rechnen, sind hingegen nicht auf der Messe. So hat Gearbox zum Beispiel bereits im Vorfeld bestätigt, dass ihr Koop-Shooter *Borderlands 3* keinen Auftritt in Los Angeles haben wird. THQ Nordic möchte sich eher auf die Gamescom fokussieren und bleibt der E3 fern – die beiden vielversprechenden Titel *Darksiders 3* und *Biomutant* werden wir dann wohl erst in Köln zu sehen bekommen. Ebenso reist Rockstar – beinahe schon traditionell – nicht nach L.A. und wird daher keine neuen Informationen zu *Red Dead Redemption 2* liefern.

Man merkt: Bereits das jetzt bekannte E3-Line-up verspricht uns ein wirklich gutes Spielejahr 2018 – und das, obwohl einige Publisher gar nicht vor Ort sind. Trotzdem sind wir mehr als gespannt, welche unerwarteten Überraschungen die Messe noch bereithält – denn vor allem wegen jener Ankündigungen freuen wir uns auf die wegweisenden Tage von L.A.! ❑



Einige VR-Spiele dürften in Los Angeles ebenfalls angekündigt werden. Doch das Hype-Thema der Messe dürfte die virtuelle Realität nicht mehr sein.


Wir rechnen fest mit einer Ankündigung von *Borderlands 3* – allerdings im Laufe des Jahres und nicht auf der E3.

BATTLEFIELD 5

Es ist ein offenes Geheimnis, dass 2018 ein neues *Battlefield* erscheint – letztes Jahr war Dice mit *Star Wars: Battlefront 2* beschäftigt, dieses Mal geht es zurück auf historische Schlachtfelder.

Der deutlichste Wink mit dem Zaunpfahl ist die Tatsache, dass im Juni der monatliche Patch-Support für den Vorgänger *Battlefield 1* endet – gerade rechtzeitig zur E3 und der Ankündigung von *Battlefield 5*. Diverse Leaks haben den Titel bereits bestätigt, offiziell wird EAs neuer Multiplayer-Shooter wohl mit einer römischen Fünf geschrieben, also einem V. In Sachen Szenario wird das Spiel angeblich zum Zweiten Weltkrieg zurückkehren, woran der Erfolg von *Call of Duty: WW2* keinen geringen Anteil haben dürfte. Die Gerüchte um einen Battle-Royale-Modus sind noch skeptisch zu betrachten: Dass jetzt jeder Spiele-Entwickler den Millionen von *Fortnite* und *PUBG* hinterherhechelt, erinnert auf negative Weise an den Boom der Online-Rollenspiele nach *World of Warcraft*.

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: DICE
Publisher: Electronic Arts
Termin: Herbst 2018

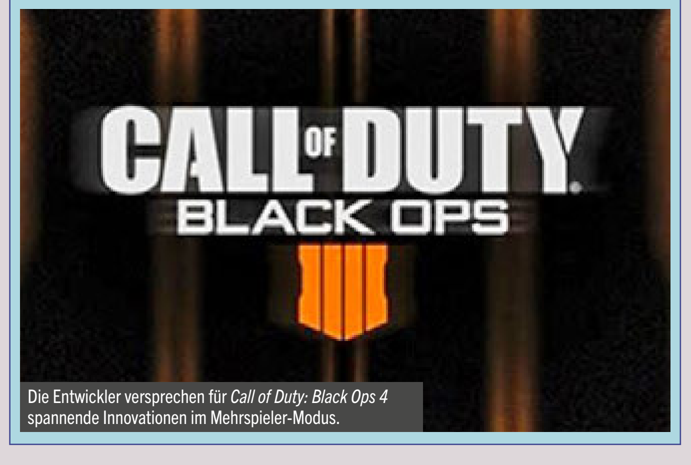

Nach dem ersten Weltkrieg geht es im neuen *Battlefield* wohl erstmals seit neun Jahren wieder in den zweiten Weltkrieg.

CALL OF DUTY: BLACK OPS 4

Nach dem zweiten Weltkrieg geht es in der *Call of Duty*-Reihe in diesem Jahr wieder in ein Zukunftsszenario.

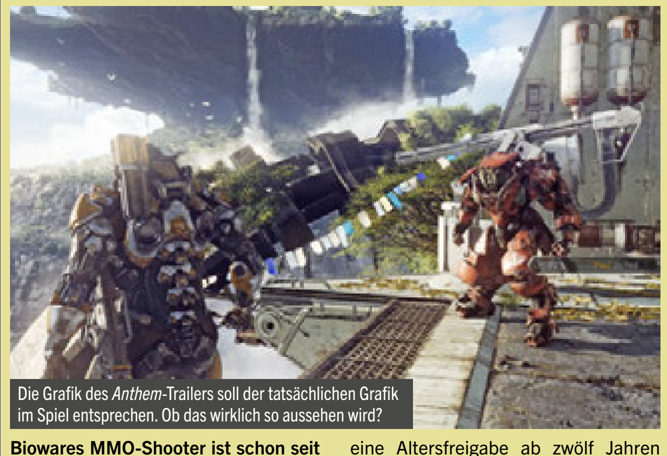
Darauf lässt zumindest ein kurz vor Redaktionsschluss geleaktes Cover-Artwork für *Black Ops 4* schließen. Der offizielle Reveal-Event fand leider am Tag der Abgabe wenige Stunden zu spät statt, um an dieser Stelle noch berücksichtigt zu werden. Auf der E3 erhalten wir dann hoffentlich noch weitergehende Informationen und können den Ego-Shooter auch selbst anspielen. Am spannendsten wird dabei die Frage sein, ob sich die Gerüchte bezüglich der Kampagne bewahrheiten. Angeblich verzeichnen die Entwickler diesmal nämlich auf einen eigenen Einzelspieler-Modus und konzentrieren sich völlig auf den Mehrspieler-Part. Dabei soll natürlich auch der beliebte Zombie-Modus wieder mit dabei sein. PC-Spieler dürfte besonders freuen, dass Activision nach eigenen Angaben erhebliche Ressourcen in die Umsetzung für Heimrechner investiert. Was das genau für Maus-Schützen bedeutet, erfahren wir hoffentlich auf der E3.

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Treyarch
Publisher: Activision
Termin: 12. Oktober 2018



Die Entwickler versprechen für *Call of Duty: Black Ops 4* spannende Innovationen im Mehrspieler-Modus.

ANTHEM


Die Grafik des *Anthem*-Trailers soll der tatsächlichen Grafik im Spiel entsprechen. Ob das wirklich so aussehen wird?

Biowares MMO-Shooter ist schon seit mindestens vier Jahren in Entwicklung. Das sollte sich auf der E3 bezahlt machen.

Auf der letztjährigen E3 stellte Spieleentwickler Bioware sein neues Projekt *Anthem* vor. Seitdem haben wir schon viel darüber erfahren können. So wollen die Entwickler ein familienfreundliches Spiel mit einer persönlichen Story kreieren. Was das konkret heißt? *Anthem* soll trotz Multiplayer-Umgebung die ganz eigene Geschichte des Spielcharakters erzählen und die Eltern sollen mit ihren Kindern spielen können. Bioware strebt offenbar eine Altersfreigabe ab zwölf Jahren an. Außerdem plant das Entwicklerteam neben dem im Fokus liegenden MMO-Modus auch eine Koop- und Solo-Kampagne hinzuzufügen und Inhalte für die nächsten zehn Jahre nach Release bereitzustellen. Das bedeutet wahrscheinlich nicht nur DLCs, sondern auch Nachfolger. Wer so weit denkt, hat wohl einen sehr konkreten Plan. Wir sind jedenfalls gespannt, was uns Bioware auf der E3 Neues zeigt.

Genre: Online-Shooter
Entwickler: Bioware
Publisher: Electronic Arts
Termin: März 2019

FORZA HORIZON 4

Das neue Open-World-*Forza* soll erstmals in Asien angesiedelt sein.

Seit 2012 gibt es jedes Jahr ein neues *Forza* und *Horizon* hat sich dabei zu einer Funracer-Serie der Extraklasse entwickelt mit motivierendem Karrieremodus, exzellentem Fuhrpark, vielfältigen Aufgaben und einem Fahrgefühl, das ziemlich genau in der Mitte zwischen Simulation und Arcade liegt. Dass Teil 4 auf der E3 2018 angekündigt wird, das hat die spanische Xbox-Chefin Fernanda Delgado bereits verkündet. Gespannt sind wir dabei vor allem auf das Setting. Nach Colorado, Côte d'Azur und Australien ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass uns die Entwickler diesmal erneut auf einem frischen Kontinent umherrasen lassen werden. Gerüchte über Tokio als Schauplatz halten sich in Fankreisen hartnäckig. Wichtig wird aber auch sein, dass die *Horizon*-Macher genügend Neuerungen in die Karriere einbauen, damit Teil 4 wirklich wie ein Neuwagen riecht und nicht wie ein aufbereitetes Gebrauchtfahrzeug.

Genre: Rennspiel
Entwickler: Playground Games
Publisher: Microsoft
Termin: 2018



Ob wir die unzähligen schicken Autos in *Forza Horizon* erstmals durch Japan steuern, erfahren wir auf der E3.

RAGE 2



Dicke Knarren, mächtige Spezialkräfte, riesige Mutanten und hohes Tempo: Die Action verspricht herrliches Chaos!

Die offene Welt ist farbenfroher und abwechslungsreicher als im Vorgängerspiel. Auch der Fuhrpark wird stark erweitert.

Zwei Top-Entwickler werfen für *Rage 2* ihr ganzes Können in die Waagschale. *Borderlands* muss sich warm anziehen!

Mit *Rage* (2011) hatte id Software einen guten, aber nicht gerade brillanten Endzeit-Shooter abgeliefert, der ähnlich wie *Fallout* in einer postapokalyptischen Zukunft spielt. Nun soll das frisch angekündigte *Rage 2* nicht nur alte Schwächen ausbügeln, sondern das Konzept des Vorgängers auf einen völlig neuen Level heben. Dazu holt sich id Software tatkräftige Unterstützung: *Rage 2* wird in enger Zusammenarbeit von id Software und den schwedischen Avalanche Studios entwickelt, die neben der *Just Cause*-Serie mit *Mad Max* (2015) auch schon erfolgreich Endzeitluft geschnuppert haben! Darum kommt auch nicht die id Tech 6 Engine, sondern die Apex Engine zum Einsatz, die schon in *Mad Max* ihren Dienst verrichtete. In *Rage 2* schlüpfen wir in die Haut von Walker, dem letzten Ranger eines weitläufigen Ödlandes, das ein Meteoriteneinschlag vor vielen Jahrzehnten hinterließ. 80 Prozent der Menschheit wurden dabei ausgelöscht, übrig blieben nur versprengte Grüppchen, die sich an einen Rest von Zivilisation klammern, außerdem Banditen, Mutanten und die Authority, eine technisch hochgerüstete Regierungstruppe, die Jagd auf die letzten sogenannten Arkists macht. Auch in Walkers Adern fließt Arkist-Blut, wodurch er besondere Nanotrite-Kräfte erhält: Walker kann während der hektischen Kämpfe beispielsweise Energiestöße einsetzen, um sich oder seine Feinde in die Luft zu katapultieren. Außerdem kann Walker einen Overdrive-Modus aktivieren, der seine Waffen stärker macht und ihnen besondere Effekte verleiht, dazu regeneriert sich seine Gesundheit und Gegner hinterlassen bessere Beutestücke – der Overdrive-Modus belohnt also aggressives Vorgehen und lässt Walker rasant durch die Gegner fetzen, was ein wenig an *Doom* von 2016 erinnert. Das umfangreiche Waffenarsenal soll sich vielfältig aufrüsten und modifizeren lassen. Außerdem stehen Walker zig Fahrzeuge zur Verfügung, darunter bis an die Zähne bewaffnete Monstertrucks und sogar Gyrokopter, mit denen er die riesige offene Welt erkundet. Neben typischen Wüsten und Steppen wird das Ödland auch Gebiete mit üppiger Vegetation und dichten Wäldern bieten. Über Multiplayer oder einen Koop-Modus schweigen sich die Entwickler bis zur E3 noch aus.

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: id Software/Avalance Studios
Publisher: Bethesda
Termin: 2019



TOM CLANCY'S THE DIVISION 2

Der zweite Teil des Online-Shooters mit Endzeit-Stimmung wird einer der wichtigsten Titel von Ubisoft auf der E3 sein.

Bereits im März kündigte der französische Publisher den Nachfolger des 2016 erschienenen Mehrspieler-Spiels an. Erneut sind die Entwickler von Massive Entertainment für die Umsetzung verantwortlich. Unterstützt werden sie dabei von zahlreichen weiteren Ubisoft-Studios auf der ganzen Welt. Angeblich sollen mehr als 1.000 Entwickler an den Arbeiten beteiligt sein. Mit dieser Manpower sorgen die Macher hoffentlich für eine bessere Ausgangslage zum Release. *The Division* litt seinerzeit an mangelndem Endgame sowie technischen Problemen. Erst mit einer Reihe von Updates konnte der holprige Start überwunden werden, was mit deutlich gestiegenen Spielerzahlen belohnt wurde. Auf der E3 erwarten wir den ersten Einblick in das Gameplay des Nachfolgers, außerdem erste Infos, wohin die Geschichte um die Dollar-Grippe und die geheimen Division-Agenten, die für Recht und Ordnung sorgen sollen, führt.

TOM CLANCY'S THE DIVISION 2

Genre: Online-Shooter
Entwickler: Massive Entertainment
Publisher: Ubisoft
Termin: 2019

CYBERPUNK 2077

Über fünf Jahre ist es jetzt schon her, dass die *Witcher*-Macher von CD Projekt mit einem schicken CGI-Trailer *Cyberpunk 2077* angekündigt haben. Auf der E3 soll das lange Schweigen endlich ein Ende haben.

Es wird Zeit, dass es endlich Informationen zu einem der wohl am meisten erwarteten Rollenspiel-Projekte gibt. Die Gerüchteküche fing schon im Januar an zu brodeln, als der für Jahre ungenutzte offzielle Twitter-Account zum Spiel plötzlich wieder Lebenszeichen aussendete. Seitdem gibt es immer wieder Spekulationen, dass CD Projekt mit einem großen Auftritt auf der E3 zugegen sein wird. Das Studio wird als offizieller Aussteller der Messe geführt und auch führende Entwickler haben immer wieder Andeutungen fallen lassen. Nicht klar ist bisher, im Rahmen welcher der großen Presse-Shows *Cyberpunk 2077* gezeigt wird – Sony oder Microsoft. Wir freuen uns besonders auf die einstündige Anspieldemo, die es angeblich hinter verschlossenen Türen geben soll.

Genre: Rollenspiel
Entwickler: CD Projekt Red
Publisher: CD Projekt
Termin: 2019/2020



Szenen eines CGI-Trailers von vor fünf Jahren sind bisher die einzigen Darstellungen des Spiels.

Shadow of the Tomb Raider

Genre: Action
Entwickler: Eidos Montreal / Crystal Dynamics
Publisher: Square Enix
Termin: 14. September 2018

Lara Croft ist zurück und wird endgültig zur knallharten Abenteurerin. Wir waren bei den Entwicklern von Eidos Montreal zu Besuch und haben schon mal reingespielt. **Von:** Matthias Dammes

Lautlos: Der Schwerpunkt bei Konfrontationen mit dem Gegner liegt in *Shadow of the Tomb Raider* noch wesentlich stärker auf Stealth-Gameplay.

Es ist inzwischen über zwanzig Jahre her, dass ein Team enthusiastischer Entwickler aus dem englischen Derby ein Action-Adventure veröffentlichte, das mit Erkundung, Rätseln und der Jagd nach historischen Artefakten nicht ganz zufällig an *Indiana Jones* erinnerte. Allerdings stand kein amerikanischer Professor im Mittelpunkt des Abenteuers, sondern die britische Archäologin Lara Croft, die sich in der Folge zu einem der bekanntesten Videospiel-Charaktere der Geschichte entwickelte.

Mit *Shadow of the Tomb Raider* kündigten Publisher Square Enix und die Entwickler von Eidos Montreal nun bereits den zwölften Teil der beliebten Abenteuer-Serie an. Es ist zugleich der dritte Teil der Reboot-Trilogie, die 2013 ihren Anfang nahm und sich auf die Entstehungsgeschichte von der jungen Studentin Lara Croft hin zum namensgebenden „Tomb Raider" fokussiert. Im Vorfeld der offiziellen Ankündigung des Spiels haben uns die Entwickler bereits Mitte März ins winterliche Montreal eingeladen. Vor Ort stellte uns das Team das Spiel erstmals vor, präsentierte uns die Vision hinter dem dritten Abenteuer der jungen Lara und ließ uns sogar bereits einen ersten Abschnitt selbst anspielen. Außerdem konnten wir mit diversen führenden Entwicklern über die verschiedensten Aspekte des Spiels sprechen.

Willkommen im Dschungel

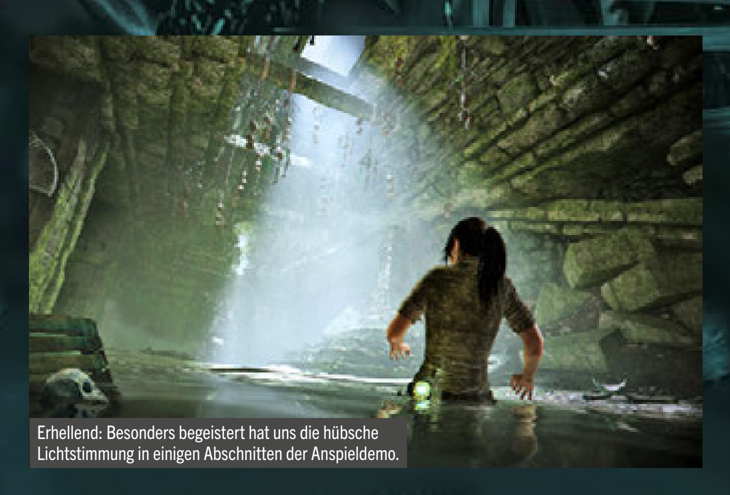
Bereits beim Betreten des Veranstaltungsortes wurde klar, wohin die Reise für Lara Croft diesmal gehen wird. Die Location war mit jeder Menge Grünzeug wie Efeuranken an den Wänden und Blättern auf den Tischen dekoriert. Dazu tönten aus den Lautsprechern exotische Tiergeräusche. Die tropische Stimmung stand im krassen Gegensatz zum Wetter in Montreal, das mit heftigem Schneefall eher für den Vorgänger Werbung zu machen schien. Aber wie bereits am Ende von *Rise of the Tomb Raider* angedeutet geht es für Lara diesmal (unter anderem) in den Dschungel der mexikanischen Halbinsel Yucatán. Was sie dort im einstigen Reich der Maya-Kultur erlebt, sollten wir schon bald erfahren.

Doch bevor wir das Spiel in Aktion erleben konnten, lauschten wir einer Präsentation von Game Director Daniel Bisson. Zum Auftakt zeigte er uns einen Trailer, der uns auf die Stimmung von *Shadow of the Tomb Raider* einstellen sollte. Das war auch für die Entwickler ein besonderer Moment, denn wir waren die ersten Personen außerhalb des Studios und Publishers, die einen Blick auf dieses Material werfen durften. Zu sehen gab es einen dichten Dschungel, durch den sich ein schwer bewaffneter Trupp seinen Weg bahnt. In den Schatten lauert Lara Croft, die immer wieder schnell von einem Versteck zum nächsten huscht. Wie ein Geist schaltet die Abenteurerin ihre Feinde einen nach dem anderen lautlos aus, ohne jemals wirklich in Erscheinung zu treten.

Im zweiten Teil des Clips schlägt sich Lara durch alte Maya-Ruinen und erklimmt eine Pyramide. Hier verhindert sie ein Menschenopfer und fragt sich selbst, was aus ihr geworden ist. Diese Frage steht auch im Mittelpunkt der weiteren Ausführungen des Game Directors. Mit *Shadow of the Tomb Raider* wird eine Trilogie zu Ende geführt, in deren Mittelpunkt die Verwandlung von Lara Croft von der unerfahrenen Studentin zur knallharten Schatzjägerin steht.

Sie ist eine Croft

Im ersten Spiel ging es darum, Frischling Lara in neue Situationen zu werfen und eine Überlebende aus ihr zu machen. Lara lernte sich und ihre Fähigkeiten kennen. Diese Evolution setzte sich in *Rise of the Tomb Raider* fort, was die Entwickler unter anderem mit den deutlich größer gewordenen Gräbern verdeutlichen wollten. Diese Herausforderungen zu meistern, bedeute, eine Croft zu sein. „Lara würde sich nie als Grabräuber



Erhellend: Besonders begeistert hat uns die hübsche Lichtstimmung in einigen Abschnitten der Anspieldemo.

WAS BISHER GESCHAH …

Wie wurde Lara Croft zur abgehärteten Abenteurerin? Diese Frage steht seit dem Reboot von 2013 im Mittelpunkt.

In *Tomb Raider* begibt sich die junge Lara Croft auf ihre erste Expedition zur sagenumwobenen Insel Yamatai, auf der die Sonnenkönigin Himiko herrschen soll. Auf dem Weg dahin geraten Lara und die Crew-Mitglieder des Forschungsschiffs Endurance in einen Sturm und stranden auf der Insel. Laras Freundin Sam wird von einem mystischen Kult namens Solarii entführt, der von dem Wahnsinnigen Mathias angeführt wird. Die junge Lara findet heraus, dass Sam zur Ehre von Himiko geopfert werden soll, damit die Seele der Sonnenkönigin wiedererweckt wird. Auf diese Weise wollen die Solarii die Stürme beenden, die sie auf der Insel festhalten. Lara kann die Opferung ihrer Freundin verhindern, indem sie den Körper der Sonnenkönigin zerstört und Mathias erschießt. Danach können Lara, Sam und die anderen Überlebenden der Endurance von der Insel fliehen, weil mit Himikos Tod auch die Stürme enden.
Verfolgt von den Ereignissen auf Yamatai beginnt Lara, sich mit dem Vermächtnis ihres Vaters auseinanderzusetzen. Er war auf der Suche nach der Göttlichen Quelle, einem Artefakt der Unsterblichkeit, und beging nach dem Verlust seines Rufs als Archäologe angeblich Selbstmord. Lara macht sich in *Rise of the Tomb Raider* mit ihrem besten Freund Jonah nach Sibirien auf, um die verlorene Stadt Kitesch zu finden, wo sich die Quelle der Unsterblichkeit befinden soll. Auf ihrer Suche bekommt sie es mit der uralten Geheimorganisation Trinity und deren brutalem Kommandeur Konstantin zu tun. Unerwartete Unterstützung bekommt Lara jedoch von einer Gruppe einheimischer Krieger, die in den Wäldern Sibiriens haust und seit Jahrhunderten das Geheimnis der Quelle beschützt. Die Jagd nach dem Artefakt bringt auch bittere Erkenntnisse über ihren Vater und ihre Stiefmutter Ana ans Licht, die Lara sichtlich mitnehmen. Ursprünglich aufgebrochen, um das Artefakt zu bergen, zerstört Lara die Quelle schließlich, um ihre unheimliche Macht nicht in die Hände von Trinity fallen zu lassen.


Die erste Expedition der jungen Lara Croft wird gleich zur Katastrophe. Auf einer geheimnisvollen Insel lernt die Archäologin, ums Überleben zu kämpfen.


Was Lara während ihres zweiten Abenteuers über ihre Stiefmutter Ana herausfindet, gefällt ihr offenbar überhaupt nicht.

[Tomb Raider] bezeichnen. Das würde sie nie sagen, das klingt ein wenig negativ. Sie würde sagen ‚Ich bin eine Croft‘ und das bedeutet Schatzjagd, Erkundung, Erforschung, all diese Dinge“, erklärt Daniel Bisson während seines Vortrags.

In *Shadow of the Tomb Raider* geht es nun nicht nur darum, zu verstehen, wer Lara Croft ist, sondern auch um ihre eigene Rolle in der Welt. Sie ist nicht nur ein Tomb Raider (Grabräuber), sondern auch eine Person, die bereit ist, weiter zu gehen als andere, um die Welt zu beschützen. Entsprechend soll sich die Evolution der Archäologin hin zu dem knallharten Charakter vollziehen, den Fans immer wieder fordern.

In Laras neuem Abenteuer bekommt sie es wieder mit der geheimnisvollen Organisation namens Trinity zu tun. Angetrieben vom Schicksal ihres Vaters verfolgt sie die Schergen der uralten Gruppierung, um Antworten auf die Fragen nach dem „Warum“ zu finden. Game Director David Bisson erklärt, dass sie nicht auf einem Rachefeldzug sei, aber auf jeden Fall eine bedeutende Motivation habe, Trinity zu Fall zu bringen. Doch in *Shadow of the Tomb Raider* geht es um ein noch deutlich globaleres Ziel.

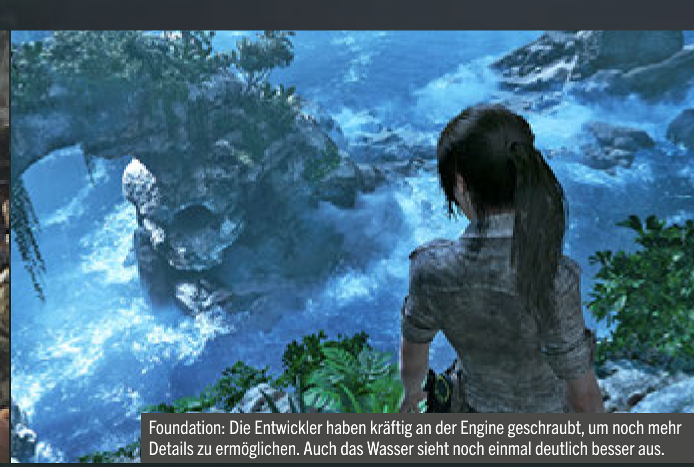
Nachdem Lara in den beiden Vorgängern noch sehr unbedarft an Dinge herangegangen ist, soll sie nun eine deutlich erwachsenere Herangehensweise haben. Sie weiß, dass ihre Handlungen Konsequenzen haben werden. So wird sie im Verlauf der Story vor schweren Entscheidungen stehen, die nicht der Spieler für sie, sondern Lara für sich selbst treffen muss. Dabei wird sie auch mit ihren teilweise egoistischen Zügen konfrontiert und sie denkt darüber nach, was gut für die Welt ist und nicht nur für sie selbst.

Eins mit dem Dschungel

Bei der Suche nach dem richtigen Setting für das Spiel haben die Entwickler mit vielen Ideen herumgespielt. Ihnen war allerdings klar, dass Schnee nach dem Vorgänger nicht mehr infrage kommt. Während Nachforschungen über das Überleben in der Wildnis wurde dem Team klar, dass die gefährlichste Umgebung auf der Erde der Dschungel ist, „noch mehr als Wüste oder Kälte. Es ist verdammt gefährlich, denn es gibt eine sehr große Chance, dass du von irgendwas gefressen wirst“, erklärt der Game Director. Aber natürlich spielten bei der Entscheidung für einen Dschungel auch nostalgische Aspekte eine Rolle. Immerhin stellt diese Umgebung seit dem ersten Teil der Reihe ein sehr starkes Thema dar.

Die Spielwelt gilt dabei wie schon bei den beiden Vorgängern als eigener Charakter, mit dem Lara durch die Gameplay-Mechaniken interagiert. Diese unterteilen die Entwickler in drei zentrale Bereiche: Kampf, Fortbewegung und eine kluge, erfindungsreiche Lara.


Furchteinflößend: Gräber sollen schon beim ersten Anblick Angst einflößen und von der permanenten Gefahr zeugen, die dort lauert.


Foundation: Die Entwickler haben kräftig an der Engine geschraubt, um noch mehr Details zu ermöglichen. Auch das Wasser sieht noch einmal deutlich besser aus.

Schwindelfrei: Die Routen, die Lara häufig einschlägt, sind nichts für Leute mit Höhenangst. Dafür sorgen auch ihre inzwischen ikonischen Kletteräxte.

Der letzte Punkt schließt dabei nicht nur die Puzzles mit ein, sondern auch die Fähigkeiten der Heldin, zu überleben und dafür notwendige Dinge selbst herzustellen. Die Entwickler sehen das Spiel selbst auch nicht als Action-Adventure an, sondern ordnen es als Survival-Action ein: „Wir sind keine Survival-Simulation, aber es geht um Lara gegen die Wildnis".

In *Tomb Raider* war Lara noch die Beute, die Gejagte einer gnadenlosen Umgebung, in die sie geworfen wurde. Sie wusste durch das Training in ihrer Kindheit, wie man mit einem Bogen umgeht, das war es dann aber auch. In *Rise of the Tomb Raider* wurde sie bereits mehr zum Jäger, auch wenn viele Umstände ihres Aufenthalts in Sibirien noch außerhalb ihrer Kontrolle lagen. Im dritten Teil ist Lara nun kein Jäger mehr, „sie ist die Welt, sie wird zum Dschungel". Entsprechend legen die Entwickler einen noch größeren Fokus auf Schleich-Mechaniken. Intelligente Nutzung der Umgebung zur lautlosen Beseitigung von Feinden soll wichtiger werden als Rambo-mäßige Schusswechsel. „Eins mit dem Dschungel", ist ein Motto, das die Entwickler während des Events immer wieder verwenden.

Unterwasserangst

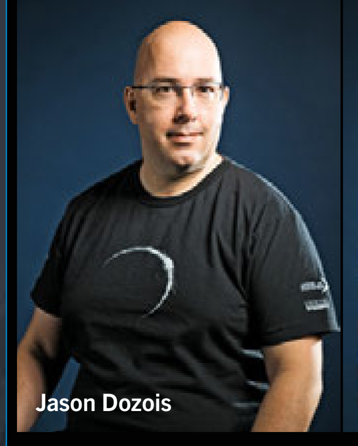
Als neue Komponente kommt diesmal auch das Überleben und die Erkundung unter Wasser hinzu. Das sei etwas, das sich viele Fans wieder gewünscht hätten. Es gehe dabei aber nicht um „fröhliches Schwimmen mit Delfinen im Meer". Stattdessen werden die entsprechenden Abschnitte im Kontext der Umgebung gestaltet. Die mexikanische Halbinsel Yucatán ist bekannt für ihre Cenotes genannten Höhlen, die unter Wasser stehen. Dort ist es in der Regel unglaublich dunkel und eng. Entsprechend wollen die Entwickler auch im Spiel eine Art klaustrophobisches Gefühl erzeugen, wenn Lara durch die Unterwasser-Abschnitte taucht.

Dieses Gefühl der Angst wird auch zu einem bestimmenden Element bei den Gräbern, die noch größer und wichtiger werden sollen. Bereits der Zugang zu den Gräbern soll mit allerlei Gefahren gespickt sein. Ein falscher Schritt und Lara kann schnell das Zeitliche segnen, noch bevor ihr das eigentliche Tomb erreicht habt. Auch über die Optik soll das Gefühl permanenter Gefahr vermittelt werden. Die Entwickler nennen das „Terrifying Vista",



Abhängen: Zu den neuen Fähigkeiten im Bewegungsrepertoire von Lara gehört das Abseilen von hohen Felswänden.

STORY-INTERVIEW



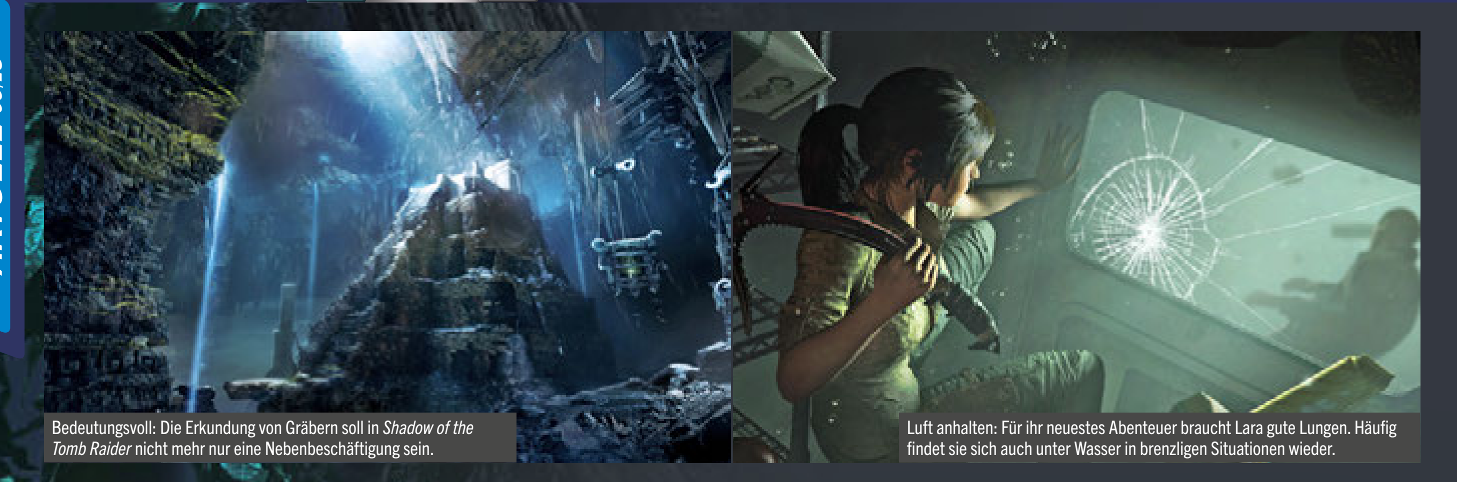
PC Games: Im letzten Teil wurde Lara vom Vermächtnis ihres Vaters und der Suche nach seinem Schicksal angetrieben. Nun, da dieses Schicksal geklärt ist, mit welcher Motivation zieht sie in ihr drittes Abenteuer?
Jason Dozois: Sie will herausfinden, warum. Am Ende von *Rise of the Tomb Raider* findet Lara ja heraus, dass Trinity ihren Vater umgebracht hat. Sie weiß aber nicht, warum. Sie verfolgt immer noch diese Organisation. [Sie] findet am Ende von *Rise of the Tomb Raider* ja heraus, dass Trinity für den Tod ihres Vaters verantwortlich ist. Bis zu diesem Punkt war es erst Selbstmord, das ist, was sie dachte, und jetzt wurde er umgebracht, warum? Sie versucht, das herauszufinden und diese Organisation zu verstehen.
Jill Murray: Ein großer Teil von Lara ist nur durch ihre Obsession motiviert. Sie ist eine derjenigen, die morgens aufwachen und losgehen. Wenn sie sich etwas in den Kopf gesetzt hat, dann verfolgt sie das weiter. Und sie ist auch dickköpfig.

PC Games: Neben Laras persönlicher Motivation folgte vor allem *Rise of the Tomb Raider* dem üblichen Schema von der Suche nach einem Artefakt, bevor es die bösen Jungs finden. Wird die Story diesmal eine tiefere emotionale Bindung aufbauen? Damit der Spieler auch nachvollziehen kann, warum sich Lara durch Reihen von Feinden kämpfen muss?
Jason Dozois: Du hast die Demo bis zum Ende gespielt? Also bis kurz vor der Flut. Das ist genau das, was du beschreibst, dieselbe Struktur. Sie findet ein Artefakt und trifft dort vor den Feinden ein, aber jetzt hat sie einen Fehler gemacht. Sie hat etwas ausgelöst und deswegen steht alles kurz vor der Apokalypse. Und es ist Laras eigener schlimmer Fehler, es ist nicht nur ein Rennen um ein Artefakt, sondern ein Rennen um die Rettung der Welt.
Jill Murray: Wir haben einen sehr kompetitiven Antagonisten, der gegen Lara arbeitet. Jemand, der nicht die ganze Zeit wie ein böser Typ rüberkommt und der Lara und die Spieler wirklich zum Nachdenken über deren Taten bringt.

PC Games: Wird Lara aktiver in ihrer Rolle als Abenteurerin werden? Im Reboot und teilweise auch in *Rise of the Tomb Raider* war Lara eher ein Opfer der Umstände und nicht die Abenteurerin, die ihren eigenen Weg geht?
Jason Dozois: Sie ist auf jeden Fall diesbezüglich aktiver. Aber bereits am Ende von *Rise of the Tomb Raider*, wenn wir herausfinden, dass Trinity ihren Vater umgebracht hat, ist sie auf der Jagd. Das ist das erste Mal, dass sie nicht versucht, ihren Vater zu verteidigen oder zu beweisen, dass er recht hatte. Sie versucht herauszufinden, warum das passiert ist. Es ist ihre Verfolgungsjagd, die sich zu einer Obsession entwickelt. Und diese Obsession löst wirklich etwas aus, was ihr bereits in der Demo sehen konntet. Also basiert das alles auf ihrer Überreaktion und diese Jagd geht noch weiter, bis sie das Problem beheben kann, das sie selbst verursacht hat.

PC Games: In den ersten beiden Spielen waren Nebenfiguren recht austauschbar und unwichtig. Werden wir neue oder bekannte Nebencharaktere sehen, die mehr Persönlichkeit haben?
Jason Dozois: Je mehr Emotionen du bei den Charakteren sehen willst, desto mehr musst du dich auf eine kleine Anzahl von Leuten fokussieren. Wir haben uns demnach wirklich auf Jonah und seine Beziehung zu Lara fokussiert. Das Gleiche mit den Bösewichten. Wir versuchen, alles so hinzubiegen, dass es die größte emotionale Auswirkung hat. Und je mehr Charaktere man dann hat, desto weniger Emotionen können rübergebracht werden.
Jill Murray: In diesem Spiel müssen wir wirklich Laras und Jonahs Freundschaft fühlen und verstehen, wie sie funktioniert und was es für sie bedeutet. Wir werden sie auch angespannt sehen. Ich denke, einer der für mich am meisten lohnenden Momente im Spiel war, wie diese beiden sehr realen Menschen versuchen, unter besonderen Umständen zurechtzukommen.

PC Games: Danke für das Gespräch!



Bedeutungsvoll: Die Erkundung von Gräbern soll in *Shadow of the Tomb Raider* nicht mehr nur eine Nebenbeschäftigung sein.

Luft anhalten: Für ihr neuestes Abenteuer braucht Lara gute Lungen. Häufig findet sie sich auch unter Wasser in brenzligen Situationen wieder.

also furchteinflößender Anblick. Die Gräber sollen sofort den Eindruck vermitteln, dass sie mit dem Vorsatz errichtet wurden, Eindringlinge abzuschrecken. „Jede Interaktion in diesen Gräbern wird versuchen, dich umzubringen. Wir nennen das auch tödliche Puzzles“, führt der Game Director weiter aus. Angst sei das Wort, mit dem er *Shadow of the Tomb Raider* am ehesten beschreiben und charakterisieren würde.

Zum Ende seiner ausführlichen Präsentation spricht David Bisson schließlich noch über ein sogenanntes Hub, auf das Lara im Verlauf des Spiels stoßen wird. Es beginnt als Grab, das offenbar noch nie von einem Menschen betreten wurde. Allerdings muss die Archäologin feststellen, dass sich dahinter eine unberührte Maya-Stadt befindet, in der noch immer Menschen leben. Hierbei soll es sich um den größten Hub handeln, der je für *Tomb Raider* geschaffen wurde. Mit diesem kleinen Vorgeschmack auf wirklich interessante Entwicklungen beendet der Game Director seine Ausführungen.

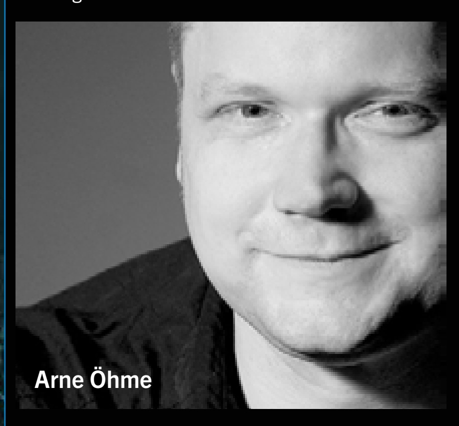
Totentanz in Mexiko

Viel Zeit, um über die spannenden Informationen nachzudenken, blieb jedoch nicht, denn wir durften uns endlich an die Spielstationen begeben und erstmals selbst die Kontrolle von Lara übernehmen. Die Demo beginnt in einer kleinen mexikanischen Ortschaft. Wir sehen Lara, die an einem Tisch sitzt und über verschiedenen Dokumenten mit möglichen Hinweisen auf ein altes Maya-Artefakt grübelt. Ihr langjähriger Begleiter Jonah kommt dazu und berichtet ihr von einer Ausgrabung sowie einem mexikanischen Anführer von Trinity, der sich in der Stadt aufhalten soll. Nachdem der kräftig gebaute Maori Jonah

SPIELWELT-INTERVIEW

Mit dem aus Deutschland stammenden Lead Level Designer Arne Öhme sprachen wir über die Herausforderungen des Level Designs und der Spielwelt.

PC Games: Die wichtigsten Levels in einem *Tomb Raider*-Spiel sind natürlich die Tombs selbst. Die Gräber sollen diesmal noch größer und furchteinflößender als in den Vorgängern werden. Baut ihr diese Abschnitte diesmal auch mehr in die eigentliche Handlung ein?
Arne Öhme: Bereits am Ende von *Rise of the Tomb Raider* wurde ein Grab in die Haupthandlung integriert, obwohl es an sich erst ein optionales Tomb war, welches irgendwann in den Hauptpfad integriert wurde. Das hat damals sehr gut funktioniert und nun machen wir das direkt so. Wenn es Momente in der Geschichte gibt, in denen nun ein Grab gebraucht wird, werden die Rätsel-Gräber in die Haupthandlung mit eingebettet. [...] *Shadow of the Tomb Raider* folgt ja einer Prophezeiung. Es ist so ein Weg, den du nachverfolgst, den die Maya ausgerichtet haben, und da sind natürlich auch Prüfungen. Diese sind dann Tombs.



Arne Öhme

PC Games: Die von uns gespielte Demo war ziemlich linear aufgebaut. Wird das Spiel im weiteren Verlauf wieder zur Semi-Open-World *wie in Rise of the Tomb Raider*?
Arne Öhme: Genau. Wir haben Levels, die relativ linear sind, abgesehen von ein bisschen Erkundungsraum, der natürlich immer dazugehört. Später wird dann aufgemacht und du kommst dann rein in einen Hub, wo du dich frei bewegen und alles erforschen kannst. Die Hubs, die wir jetzt haben, haben auch einen anderen Gameplay-Flavour als die von *Rise of the Tomb Raider*. Das heißt, wir haben zum Beispiel einen größeren Hub mit einer lebendigeren Welt.

PC Games: Ein wichtiger Hub, der ganz früher ein essenzieller Teil von *Tomb Raider* war und den sich auch viele Fans während des Hauptspiels zurückwünschen, ist das Croft Manor. Werden wir das Familienanwesen diesmal wieder erkunden können?
Arne Öhme: Ich kann nicht wirklich etwas dazu sagen, ich kann nur sagen, dass Croft Manor ein Bestandteil des Spiels ist, aber mehr nicht.

PC Games: Wie gestaltest du größere Gebiete in einem Spiel so, dass die Spieler nicht allzu sehr oder zu lange aus den Augen verlieren, was sie eigentlich zu tun haben?
Arne Öhme: Das ist ein ziemlich wichtiger Punkt. Die Balance zu halten ist einer der wichtigsten Aspekte im Leveldesign. Was wir dafür machen, ist, dass wir dir mit Lara ein klares Ziel geben. Wir nennen das Landmarks, das sind Strukturen in der Umgebung, die sich einprägen und die dir erlauben, dich zu orientieren. Diese haben auch einen Bezug zur Geschichte. Das heißt, wenn es deine Aufgabe ist, zum Tempel des Todes zu gehen, und wenn dieser Tempel ziemlich groß ist, dann wirst du ihn wahrscheinlich finden. Und dann ist es okay, wenn davor der Bereich des Levels offen ist, weil die Landmark absolut klar ist. Du gehst zum Ziel auf deinem eigenen Weg und jagst dann zwischendurch noch ein paar Rehe, wenn du möchtest, aber der Tempel ist immer klar das Ziel.

PC Games: Ein großer Teil des Spiels wird im mexikanischen Dschungel spielen. Was war bei der Gestaltung des Dschungels mit antiken Maya-Tempeln die größte Herausforderung? Wart ihr tatsächlich selbst im Urwald vor Ort und habt euch das angeschaut?
Arne Öhme: Ja, einige von uns waren vor Ort und haben sich das angeschaut. Ich habe zum Beispiel was in Mexiko gemacht und einige waren auch in Peru. Natürlich ist der Dschungel für uns eine Emotion. Eins mit dem Dschungel zu werden ist ja etwas, das wir den Spieler wirklich erleben lassen wollen. Das heißt, unser Dschungel ist etwas, was uns unheimlich wichtig ist. Die Herausforderung ist zum einen, diese Vision zu realisieren, einen Dschungel zu erzeugen. Es ist jetzt nicht unbedingt ein realistischer Yucatán-Dschungel, der in der Realität gar nicht so beeindruckend ist. Wir wollen einen Dschungel, der dich mitreißt. Der dir das Gefühl gibt, dass du ein Raubtier bist, das seine Jäger zu Gejagten macht. Und ebendiese Emotion zu erzeugen, ist schwierig, denn der Dschungel ist ja auch organisch. Spiele und organische Objekte vertragen sich normalerweise ja nicht ganz so gut und das war für uns natürlich auch eine Herausforderung. Wie können wir so eine lebendige Umgebung schaffen, die organisch ist, wo du dich immer noch zurechtfindest und wo du weißt, wo du klettern kannst – und eben auch die Orientierung, sonst siehst du den Wald vor lauter Bäumen nicht. Eine riesige Dschungel-Map zu bauen, ist wirklich eine Herausforderung.

PC Games: Danke für das Gespräch!

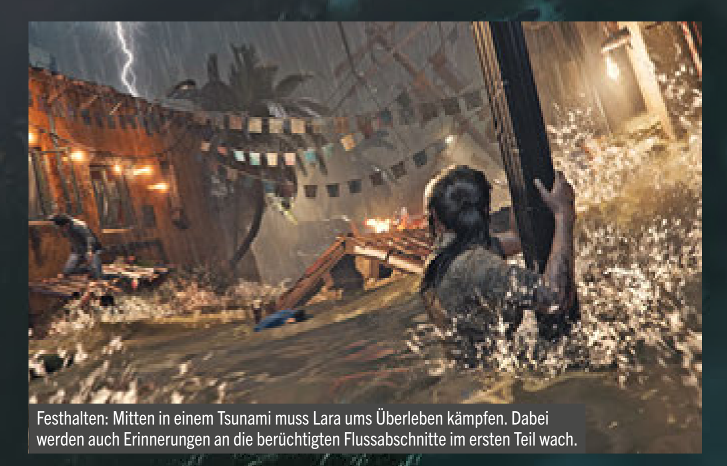
Menschenmenge: Im Vorgänger war Lara häufig allein in der Wildnis unterwegs. Diesmal geht es auch in stark bevölkerte Gebiete wie dieses mexikanische Dorf.

Schatzjäger: Das Ziel vor Augen steht Lara im ersten Grab ihres neuen Abenteuers. Jetzt muss sie nur noch einen Weg nach oben finden.

bereits in beiden Vorgängern mit von der Partie war, soll seine Rolle diesmal deutlich wichtiger und besser ausgearbeitet werden. So soll der Spieler auch zu ihm eine emotionale Bindung aufbauen, während er als moralischer Kompass für Lara dient.

Nach der Einführungssequenz können wir endlich selbst steuern. Lara will ihren örtlichen Gegenspieler beschatten, um mehr Informationen zu erhalten. Wie gut, dass gerade das mexikanische Fest Día de Muertos, der Tag der Toten, stattfindet. So kann sich unsere Heldin mit einer der typischen Totenmasken tarnen und unauffällig unter das zahlreich vorhandene Volk mischen. Wir sprechen mit den Einheimischen und probieren traditionelle Köstlichkeiten auf dem Markt, während wir unbemerkt unser Ziel belauschen. Die ganze Szenerie wirkt voller Leben. Ein ziemlicher Kontrast zum Vorgänger, wo wir kaum auf größere Gruppen friedlicher NPCs treffen.

Schließlich folgen wir dem Trinity-Anführer durch verschiedene Gassen und schlagen dabei einen Seitenweg ein, um nicht entdeckt zu werden. Dabei bekommen wir einige schicke neue Animationen zu sehen, wie Lara sich an Wände schmiegt und versucht, sich ungewollten Blicken zu entziehen. Kurze Zeit später verschwindet unser Ziel in einer abgeriegelten Ausgrabungsstätte. Während Jonah die Wachen ablenkt, nutzt Lara die Gelegenheit, über eine Lücke in einer Mauer auf das Gelände vorzudringen. Während der Cutscene packt unsere Heldin ihre Ausrüstung aus. So stehen uns nun auch Bogen und Pistole zur Verfügung. Zunächst ist es aber besser, keine Aufmerksamkeit zu erregen.



Festhalten: Mitten in einem Tsunami muss Lara ums Überleben kämpfen. Dabei werden auch Erinnerungen an die berüchtigten Flussabschnitte im ersten Teil wach.

Assassin's Croft

Wir beginnen, vorsichtig die Ruinen zu erkunden. Dabei machen wir direkt Bekanntschaft mit einer Neuerung des Stealth-Systems. Lara kann sich jetzt nämlich nicht nur in hohem Gras vor Gegnern verstecken, sondern nutzt auch mit Efeu bewachsene Wände. Die Abenteurerin verschmilzt förmlich mit der Umgebung. Das sieht nicht nur sehr schick aus, sondern ist auch effektiv, um feindlichen Patrouillen aus dem Weg zu gehen oder sich unbemerkt an einen Gegner anzupirschen. In dieser ersten Begegnung mit Trinity bekommen wir es aber noch nicht mit allzu vielen menschlichen Hindernissen zu tun.

Zwei Feinde schalten wir lautlos aus und haben dazwischen noch die Gelegenheit, die wundervolle Lichtstimmung zu genießen, die die Foundation-Engine hier zaubert. Es ist Nacht und der Mond scheint hell durch die Ruinen und Blätter nahe gelegener Bäume. Das sieht noch einmal stimmungsvoller aus als im ohnehin schon sehr hübschen Vorgänger. Wir entdecken einen weiteren Feind, der gerade im Begriff ist, einen Zivilisten zu erschießen. Die Szene ist allerdings gescriptet und dient als kleines Tutorial für den Bogen. Wir sollen den Burschen mit einem gezielten Schuss aus unserem Versteck heraus ausschalten. Gesagt, getan. Es folgt ein kurzes Gespräch mit dem Geretteten, der sich als einer der Ausgrabungsleiter herausstellt. Er berichtet von einem kürzlich entdeckten Grab an einer Klippe unterhalb der Ruinen, in denen wir uns gerade befinden. Natürlich

EIDOS MONTREAL AM STEUER

Von Crystal Dynamics zu Eidos Montreal – was bedeutet der Wechsel des Studios?

Seit *Tomb Raider Legend* steht der Name Crystal Dynamics für die Abenteuer-Reihe mit Lara Croft. Auch der Reboot 2013 und sein Nachfolger *Rise of the Tomb Raider* wurden vom Studio aus Kalifornien entwickelt. Mit *Shadow of the Tomb Raider* entsteht erstmals ein Spiel der Serie bei Eidos Montreal, die bisher vor allem für die *Deus Ex*-Reihe und *Thief* bekannt waren. Allzu viele Sorgen brauchen sich Fans von Lara Croft aber nicht zu machen, denn das Team von Eidos Montreal betritt keineswegs Neuland. Auch wenn es in der Öffentlichkeit wenig bekannt ist, aber auch *Tomb Raider* und *Rise of the Tomb Raider* waren eine Co-Entwicklung von Crystal Dynamics und Eidos Montreal. Während die Kanadier beim Reboot vor allem den Mehrspieler-Modus beisteuerten, waren sie bei dessen Nachfolger auch in die Entwicklung der Kampagne involviert. Bei *Shadow of the Tomb Raider* wird Eidos nun erstmals die Führungsposition übernehmen. Es bleibt jedoch eine Zusammenarbeit, denn auch ein Team von Crystal



Dynamics ist erneut an der Entwicklung beteiligt. „Wir arbeiten nach wie vor eng mit Crystal Dynamics zusammen, sie verwalten die Marke und wir haben Leute von Crystal hier“, erklärt Senior Producer Mario Chabtini im Gespräch. „Wenn du es spielst, fühlt es sich nicht wie ein völlig anderes *Tomb Raider* an. Es war wichtig, dieses Element der Vertrautheit zu bewahren. Daher war uns klar, dass wir sicherstellen mussten, dass das Kernteam, das an diesem Spiel arbeitet, auch an *Rise [of the Tomb Raider]* mitgewirkt hat. Das war uns sehr wichtig“, fügt Game Director David Bisson hinzu. Ein Großteil der Entwickler von *Shadow of the Tomb Raider* sind also Veteranen der Reihe, egal ob bei Eidos Montreal oder Crystal Dynamics. Das trifft auch auf einige der führenden Köpfe zu. So war zum Beispiel Game Director Bisson bereits bei *Tomb Raider* von 2013 auf dem gleichen Posten und Gameplay Director Vincent Monnier war bei Eidos Montreal bereits als Lead Level Designer für *Rise of the Tomb Raider* zuständig. Die Reihe ist also in guten Händen, da viele dieser Hände die gleichen sind, die *Tomb Raider* auch in den letzten Jahren schon betreut haben.



Der Mehrspieler-Modus von *Tomb Raider* (2013) entstand bei Eidos Montreal. Beim Nachfolger arbeitete das Studio auch an der Kampagne mit.

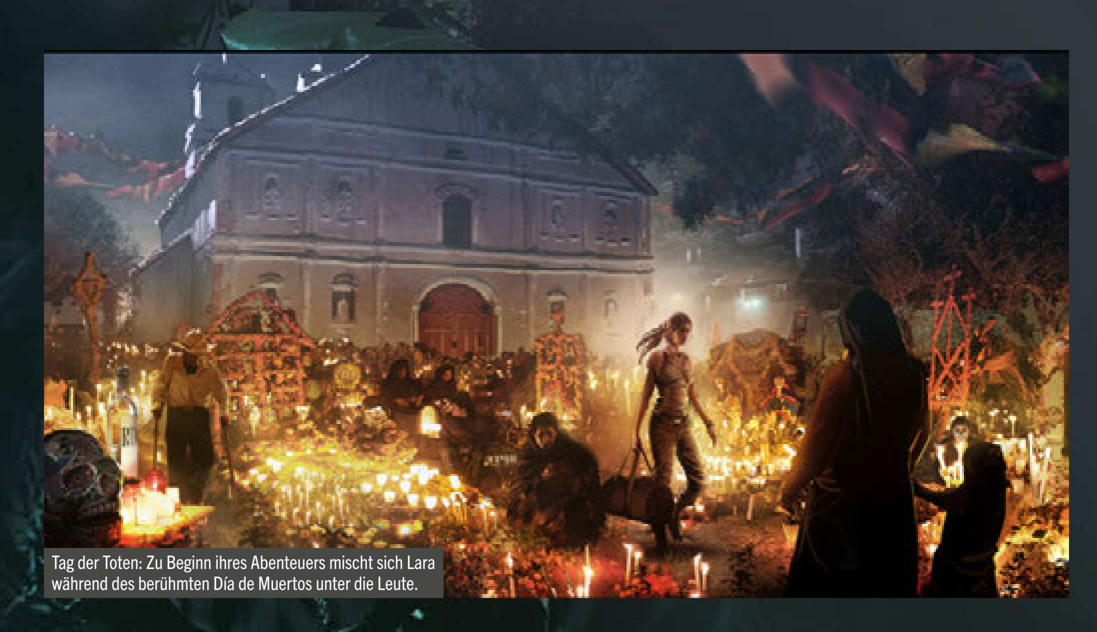
will Lara vor ihrem Gegenspieler dort ankommen. Das heißt für uns klettern und waghalsige Sprünge entlang von abgrundtiefen Felsvorsprüngen, um zum versteckten Eingang zu gelangen.

Tomb Raider

Im Inneren werden wir dann auch unmittelbar mit dem beklemmenden Gefühl konfrontiert, das die Entwickler in diesen Situationen nun verstärkt erzeugen wollen. Bis auf den Schein des Vollmondes, der durch einige Öffnungen dringt, ist es ziemlich düster. Der weitere Weg tiefer in die Anlage ist überflutet und wir bekommen einen ersten Vorgeschmack auf die neuen Unterwasserabschnitte von *Shadow of the Tomb Raider*. Wir tauchen in eine Senke auf der Suche nach einem Weg und finden zunächst nur einigen Loot. Schließlich entdecken wir einen schmalen Spalt. Das Spiel verzichtet auf eine Sauerstoff-Anzeige, also gehen wir lieber auf Nummer sicher und lassen Lara noch einmal Luft holen. Sich unter Wasser durch eine enge Öffnung zu zwängen, ohne zu wissen, ob und wann wir dahinter überhaupt auftauchen können, ist an sich schon beängstigend genug.

Wie sich herausstellt, war unsere Vorsicht nicht unangebracht. Der schmale Gang, durch den sich Lara quetscht, scheint kein Ende zu nehmen. Wir kommen an ein kleines Atemloch, das gerade genug Raum bietet, dass unsere Heldin ihren Mund aus dem Wasser strecken kann, um einen neuen kräftigen Atemzug zu nehmen. Wir tasten uns weiter durch den klaustrophobischen Unterwassertunnel, bis sich die Umgebung schließlich endlich wieder verbreitert. Hier hat Lara noch eine kurze, unschöne Begegnung mit einer Muräne, bevor sie schließlich wieder auftaucht und an Land klettern kann. Der Abschnitt war insgesamt nicht sonderlich groß, aber da wir uns am Anfang des Spiels befinden, sollte er sicherlich nur als erster Vorgeschmack dienen. Das große Potenzial von gut und beklemmend gestalteten Unterwasser-Bereichen wurde aber bereits deutlich.

Nach dieser Erfahrung befinden wir uns schließlich im eigentlichen Grab, einer unterirdischen Maya-Pyramide. Hier sind wieder Laras Kletterkünste gefragt. Hinzu kommen eine paar leichte Rätselelemente, die in diesem Auftakt-Tomb jedoch noch nicht sonderlich ausschweifend ausfallen. Auf der Spitze angekommen, steht die junge Abenteurerin vor einem Altar mit einem ominös drapierten Dolch. Über Funk warnt Jonah sie davor, das Artefakt an sich zu nehmen, ohne mehr darüber zu wissen. Wir sehen eine Lara, die mit sich kämpft. Sie muss eine Entscheidung treffen. Den Dolch an sich nehmen und großes Unheil riskieren oder ihn Trinity überlassen. Sie schnappt sich das Artefakt und begeht damit einen folgenschweren Fehler.


Tag der Toten: Zu Beginn ihres Abenteuers mischt sich Lara während des berühmten Día de Muertos unter die Leute.

Badass: Explosionen und ein beherzter Messerangriff von oben. Für die inzwischen gestählte Lara alles kein Problem mehr.

Weltuntergangsstimmung

Zunächst müssen wir aber erst einmal aus dem einstürzenden Grab fliehen. Draußen angekommen erwarten uns auch bereits die Schergen von Trinity. Zwar nähern wir uns ihnen zunächst im Stealth-Modus, aber schon bald bricht ein gescriptetes Feuergefecht los. Schließlich hat Lara die erste Begegnung mit ihrem charismatischen Gegenspieler. Dieser konfrontiert unsere Heldin mit einer bitteren Wahrheit. Durch die Entfernung des Dolches aus dem Grab hat Lara eine alte Maya-Prophezeiung und damit verbunden den Untergang der Welt in Bewegung gesetzt. Viel Zeit, darüber nachzudenken, bleibt ihr zunächst jedoch nicht, denn die Kräfte der Natur schlagen erbarmungslos in Form eines mächtigen Tsunamis zu. Die nächsten Minuten verbringen wir damit, krampfhaft am Leben zu bleiben, während um uns herum die Welt buchstäblich unterzugehen scheint. Schließlich rettet sich Lara auf ein Dach, wo sich auch Jonah befindet, der gerade dabei ist, Einheimischen zu helfen. Es kommt zu einem heftigen Streit zwischen beiden. Lara zerbricht förmlich unter der Schuld, für all diese Zerstörung verantwortlich zu sein. Sie will sofort aufbrechen, um den Untergang der Welt zu verhindern, doch Jonah sieht ihre Verantwortung zunächst vor Ort, wo sie den Menschen helfen sollten.

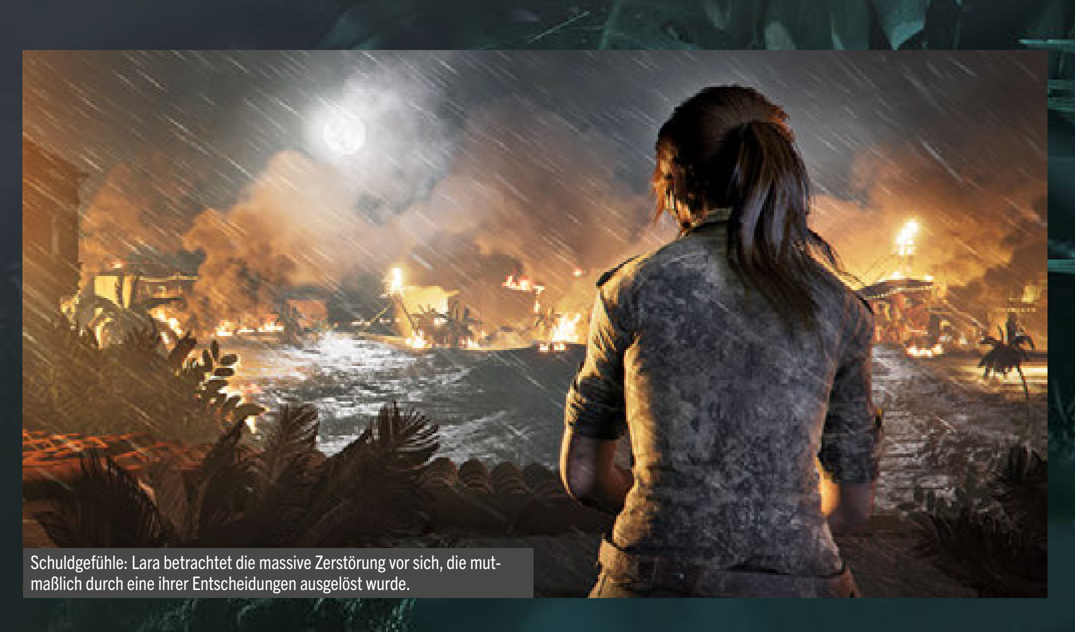
Damit endet die Anspieldemo nach rund 45 Minuten Spielzeit leider bereits. In dieser Zeit wurde uns aber bereits allerhand geboten: ruhige Abschnitte, lautlose Kämpfe sowie ein richtiges Feuergefecht, ein Grab und eine mehr als spannende Einführung in die Geschichte des Spiels. Die sanfte Evolution einzelner Spielelemente war in Ansätzen bereits zu erkennen. Das Potenzial, den guten Vorgänger zu übertreffen, ist da. Dazu sollte die Story aber ihre Spannung auch in den offeneren Spielbereichen aufrechterhalten. ❏

MATTHIAS MEINT



„Laras Evolution geht endlich weiter und sieht dabei verdammt gut aus.“

Selten habe ich mich so sehr auf ein bevorstehendes Event gefreut wie in diesem Fall. Ich bin *Tomb Raider*-Fan der ersten Stunde und hatte nie ein Problem mit dem Reboot. Im Gegenteil, ich finde, diese Frischzellenkur und die menschlichere Herangehensweise an Lara Croft hat diese Serie bitter nötig gehabt. Entsprechend gespannt war ich, wie es nach dem bereits sehr guten *Rise of the Tomb Raider* nun weitergehen würde. Es freut mich, dass die Entwickler da ansetzen, wo sie aufgehört haben: tolles Gameplay, das behutsam weiterentwickelt wurde, ohne das gewohnte Spielgefühl über Bord zu werfen. Der größere Fokus auf Stealth kommt meinem Spielstil entgegen. Die wunderschöne Grafik war nach dem Vorgänger schon fast eine Selbstverständlichkeit. Nun hoffe ich nur noch, dass die Entwickler ihre Versprechen von noch besseren Gräbern und Rätseln auch wirklich einhalten können und eine bis zum Ende packende Story abliefern.



Schuldgefühle: Lara betrachtet die massive Zerstörung vor sich, die mutmaßlich durch eine ihrer Entscheidungen ausgelöst wurde.

GROSSES INTERVIEW ZU SPIELVISION, GAMEPLAY UND MEHR

Bei unserem Studiobesuch konnten wir zahlreiche Entwickler von *Shadow of the Tomb Raider* interviewen. So sprachen wir auch mit Game Director Daniel Bisson, Senior Producer Mario Chabtini, Gameplay Director Vincent Monnier und Audio Director Robb Bridgett über verschiedene Aspekte des Spiels.

PC Games: Es i st also tatsächlich *Shadow of the Tomb Raider* und ihr habt nach dem Leak nicht über einen anderen Namen nachgedacht. Wie aufgeregt seid ihr, endlich über das Projekt sprechen zu können?
Daniel Bisson: Das Lustige daran war, dass es eigentlich der Codename des neuen Spiels war. Die Fans haben diesen Namen geliebt, also haben wir ihn beibehalten. Ich freue mich sehr, endlich über das neue Projekt sprechen zu können. Ich werde wahnsinnig. Es ist das erste Mal, dass wir so lange gewartet haben, bis wir über ein Spiel wie dieses sprechen. Wir fühlen uns sehr sicher mit diesem Projekt. Natürlich ist es auch nervenaufreibend, wenn wir jetzt auf diesem Release-Event Leute zum ersten Mal das neue *Tomb Raider* spielen lassen. Wir sind aufregt und sehr nervös, was das neue Spiel angeht. Aber es kam ja gut an, was uns freut.

PC Games: Wünscht ihr euch manchmal den Überraschungseffekt zurück, der euch nach dem Leak ein wenig genommen wurde?
Daniel Bisson: Aus meiner Perspektive kann ich sagen, dass wir als Team sehr stolz auf das Spiel sind. Der Name des Spiels ist sehr wichtig, aber ich denke, dass wir uns als Entwickler nicht nur durch den geleakten Namen identifizieren, sondern vielmehr durch die Geschichte und das eigentliche Gameplay von *Shadow of the Tomb Raider*. Es gibt immer noch viele Überraschungen im Spiel, wie du in der Demo gesehen hast. Selbst wenn du den Namen des Spiels weißt, wirst du immer noch überrascht sein. Und ich sag dir, nach dieser Demo wird alles noch verrückter. Und die Leute werden noch mehr überrascht sein! Das Wichtigste für uns ist, dass es eine persönliche und emotionale Reise ist. Wir reden hier wirklich von einem großen, entscheidenden Moment, denn *Shadow of the Tomb Raider* ist das Ende der Trilogie. Also müssen wir zu Orten gehen, in denen man davor noch nicht war.

PC Games: Die Ankündigung des letzten *Tomb Raider*-Spiels hat nicht nur positive Aufregung unter den Fans hervorgerufen, sondern es gab auch einige Kritik. Besonders wegen des exklusiven Deals mit Microsoft. Denkt ihr, dass das ein Fehler war und den Ruf der Marke *Tomb Raider* beschädigt hat?
Daniel Bisson: Nein, das denke ich nicht. Ich war bei der Ankündigung dabei und einigen Fans hat es ja durchaus gefallen. Das Wichtigste ist, dass es zu dieser Zeit Sinn ergeben hat. Ich hoffe trotzdem, dass das nicht zu sehr den Ruf der Spiele beeinträchtigen wird. Außerdem ist jetzt wichtig, dass wir die gleiche Erfahrung mit *Shadow of the Tomb Raider* auf jeder Konsole schaffen. Ich persönlich besitze jede von den Konsolen (lacht), weil ich ein großer Fan bin. Für mich ist jede Konsole wichtig und das haben wir auch damals beim Release von *Rise of the Tomb Raider* gesehen, dass es trotzdem ein Erfolg war.

PC Games: Ein schwieriges Thema in der Industrie sind zur Zeit alle Dinge, die über den einmaligen Kauf eines Spiels hinausgehen, insbesondere die Kontroverse um Lootboxen. Was sind eure Pläne im Bereich DLCs und Mikrotransaktionen?
Mario Chabtini: Wir haben darüber gesprochen, wie man während der Kampagne das Gameplay noch weiter ausbauen kann. Aber wie du bereits in der Demo gesehen hast, steht wirklich im Fokus, wie wir die Charaktere und die Emotionen umsetzen, weil *Shadow of the Tomb Raider* ja das Ende der Trilogie ist. Später werden wir mehr über erweiterten Content sprechen.
Daniel Bisson: Das Wichtigste für uns ist die erweiterte Erfahrung. Es geht nicht um Lootboxen oder Ähnliches, es geht wirklich darum, die narrative Erfahrung zu erweitern.

PC Games: *Rise of the Tomb Raider* erzeugte atemberaubende Bilder und ist immer noch eines der schönsten Spiele heutzutage. Was können wir bezüglich grafischer Verbesserungen im neuen Teil erwarten? Ihr nutzt vermutlich noch die gleiche Engine wie im Vorgänger?
Daniel Bisson: Wir benutzen dieselbe Engine, die „Foundation"-Engine, aber wir haben ein paar Steroide miteingestreut (lacht). Du hast schon einiges heute in der Demo gesehen, was nicht so hässlich ist (lacht). Wir haben das Beleuchtungssystem komplett neu gebaut und alle Schattierungen überarbeitet. Schau dir die Reflexionen auf dem Wasser an! Das konnten wir in *Rise of the Tomb Raider* nicht darstellen. Das Licht spiegelt sich im Wasser, wir haben die Engine wie verrückt gepusht, denn wir haben eine Gruppe, die daran wie verrückt arbeitet und die Technologie stetig verbessert.
Mario Chabtini: Alles, was wir in diese Engine implementiert haben, unterstützt einfach alles, was wir auch heute in der Demo gezeigt haben. Zum Beispiel die Emotionen: Wir wollen hinkriegen, dass der Spieler die Atmosphäre des Dschungels fühlt und dass Lara eins mit dem Dschungel wird. Das Licht …
Daniel Bisson: … und auch das Vegetationssystem. Jedes einzelne Blatt wird durch Physik bewegt, wir wollen einen sehr glaubwürdigen Dschungel erstellen. Außerdem der Tag der Toten am Beginn der Demo. So eine Menge von Leuten konnten wir in *Rise of the Tomb Raider* niemals auf den Bildschirm bringen. Wir haben es versucht, mit dem Remnant-Tal zum Beispiel, aber wir mussten es rausschneiden. Es war einfach unmöglich. Ich würde sagen, dass es einige Dinge sind, die wir aufs nächste Level gepusht und verbessert haben.
Mario Chabtini: Konntest du die gesamte Demo abschließen?
PC Games: Ja.
Mario Chabtini: Auch die Lichteffekte und die fotorealistischen Farben sind so gestaltet, dass wir sicher sein können, dass die Emotionen verstärkt werden, die wir rüberbringen wollen. Wie du gesehen hast, ist ja besonders die letzte Szene emotional – du siehst Lara, die noch mehr Schwierigkeiten als sonst hat.
PC Games: Die letzte Szene wirkte ein bisschen wie eine Kopie von *Rise of the Tomb Raider*, wo Lara im Croft Manor auch schon mit Jonah streitet.
Daniel Bisson: Ja, aber der Streit mit Jonah in *Rise of the Tomb Raider* war sehr soft, denn Jonah macht normalerweise so etwas nicht. Jonah wird in dieser Szene hochgepusht und er ist jetzt selbstbewusster als in *Rise of the Tomb Raider*.

PC Games: Lara war auch in den vorherigen Spielen diejenige, die dickköpfig ihr Ziel erreichen will, ohne Rücksicht. Jonah dagegen ist eher bodenständig.
Daniel Bisson: Jonah ist der moralische Kompass. Du wirst viel mehr von Jonah in diesem Spiel sehen. Zwischen *Rise of the Tomb Raider* und *Shadow of the Tomb Raider* passiert sehr viel, denn *Rise of the Tomb Raider* endet ja eher offen. Jonah wird Lara begleiten und er wird ein Teil von Laras Expedition sein. Es geht nicht nur um die Dickköpfigkeit von Lara, sondern wie sie sich fühlt, da sie all das selbst auslöst. In *Rise of the Tomb Raider* war nicht Lara der Auslöser der Geschehnisse. Sie reagierte nur darauf, was passierte. In diesem Fall löst sie alles selbst aus, indem sie den Dolch an sich nimmt. Und sie fühlt sich extrem dafür verantwortlich. Und Jonah sieht das genauso.

PC Games: Wenn wir gerade über Emotionen sprechen, benutzt ihr Facial-Capture für die Gesichter?
Daniel Bisson: Ja, wir benutzen Facial-Capture. Wir haben sogar die bei *Rise of the Tomb Raider* genutzte Technik noch verbessert, um noch mehr Details zum Beispiel bei den Augen zu haben.

PC Games: Camilla Luddington wird ja wieder Lara spielen, nutzt ihr sie auch für das Motion-Capture?
Daniel Bisson: Genau, es ist immer noch sie. Wir brauchen sie und ihre Seele. Das ist der entscheidende Moment für Lara und es muss auch der entscheidende Moment für Camilla sein. Wir stoßen sie von der Klippe und solche Sachen (lacht).

PC Games: Seit der ersten Version des Reboots hat sich Laras Look bei mehreren Gelegenheiten verändert. Zuerst bei der Definitive Edition und auch ein bisschen in *Rise of the the Tomb Raider*. Habt ihr sie jetzt noch mehr verändert, um sie beispielsweise noch realistischer zu gestalten?
Daniel Bisson: Sehr wichtig hierbei ist wieder, dass wir wirklich die Familiarität der Reihe beibehalten wollen. Es war bereits eine große Veränderung vom Reboot zu *Rise of the Tomb Raider* und die Menschen haben darauf reagiert. Wir wollen aber sichergehen, dass die Veränderungen vom letzten Spiel zu *Shadow of the Tomb Raider* nicht so dramatisch sind. Aber am allerwichtigsten war, dass wir sie unbedingt stärker machen mussten, noch definierter und mit mehr Muskeln als zum Beispiel in *Rise of the Tomb Raider*. Die Dinge, die sie jetzt tut, hätte Lara in *Rise* nie geschafft. Die Modifikation war also sehr wichtig, Lara hat ein wenig trainiert (lacht).

PC Games: Ihr habt über Entscheidungen gesprochen, die Lara treffen muss. Was können wir darunter verstehen? Wird es Szenen geben, in denen wir uns


Daniel Bisson
Mario Chabtini


Robb Bridgett


Vincent Monnier

per Tastendruck entscheiden müssen oder …?
Daniel Bisson: Nein, das ist etwas, was Lara tun muss und nicht der Spieler selbst. Es ist ein innerer Konflikt und das Spiel heißt ja auch *Shadow of the Tomb Raider*, da Lara viel Ballast mit sich rumträgt. Den muss sie ablegen, wenn sie weiterkommen und zu dem Tomb Raider werden will, der sie sein möchte. Um den Dingen zu folgen, muss sie diesen Ballast abwerfen und das wird eine sehr große Entscheidung sein am Ende des Spiels. Sie muss eine sehr wichtige persönliche Entscheidung treffen, über die ich an dieser Stelle aber nicht sprechen kann (lacht). Und diese Entscheidung wird auch nachvollziehbar für den Spieler sein.

PC Games: Ihr habt auch gesagt, dass ihr das neue *Tomb Raider* nicht als Action-Adventure, sondern eher als Survival-Action definiert. Was ist für euch da der Unterschied?
Daniel Bisson: Am wichtigsten ist es zu verstehen, wenn du auf Spiele mit Survival-Perspektive schaust, dass die Umwelt ein eigenständiger Charakter ist. Und Lara muss sich mit diesem Charakter auseinandersetzten und ihn verstehen. Seit 2013 versuchen wir, das mit der Survival-Action rüberzubringen. Der Spieler muss sich in der Haut von Lara mit der Umgebung auseinandersetzen, um sie zu verstehen und zu nutzen. Dinge wie Crafting und Ähnliches sind in einem Action-Adventure wie beispielsweise *Indiana Jones* etwas ganz anderes. Bei *Indiana Jones* geht es weniger um den Survival-Aspekt, sondern mehr darum, dass Indie von einer Location zur nächsten geht, alles erkundet und die Kultur erlebt, was sehr unterschiedlich zu Laras Abenteuern ist. Lara muss erst die Umgebung bezwingen und dann die Nazis (lacht).

PC Games: Während der Demo stellte sich sofort ein vertrautes Spielgefühl ein. Es gibt aber auch ein paar Unterschiede. Was könnt ihr uns über die Unterschiede und die Gemeinsamkeiten im Gameplay sagen?
Vincent Monnier: *Rise of the Tomb Raider* hat den Grundstein gelegt, um *Shadow of the Tomb Raider* zu erschaffen. Es ist eine Evolution und markiert das Ende des Kreislaufs. Jede unserer Säulen, also die Kämpfe, die Fortbewegung, die Puzzles und das Crafting, haben wir weiterentwickelt. Du hast vielleicht einige der Unterwasserszenen gesehen und diese waren auch von den Fans stark gefordert. Wir haben das sehr verbessert, du hast eine Menge Emotion, du hast eine Menge Erkundung. Du hast viele Kreaturen, Rivalen und so weiter. Wenn es um das Kampfsystem geht, wie hast du denn die Demo gespielt?

PC Games: Meistens im Schleich-Stil.
Vincent Monnier: Okay, mit Schleichen, da hast du vielleicht einige Unterschiede bemerkt. Du kannst dich im Gras verstecken, Gegner überraschen und du kannst Angst erzeugen. Ich kann dir noch nicht genau sagen, wie das System funktioniert, aber du hast einen Einfluss auf die Gegner selbst. Im Bereich der Bewegung hast du das Abseilen, den Wallrun und andere Dinge. Dank diesen wirst du mehr herausgefordert. Du kannst so mehr erforschen in der Welt, in den Gräbern, und kannst das auch im Gefecht nutzen. Das Crafting haben wir auch ein wenig verändert, wir haben beinahe alles verbessert und erweitert, wie bereits gesagt wurde.

PC Games: Werden wir mehr Rätsel-Elemente sehen? Insbesondere außerhalb von Gräbern, indem wir zum Beispiel Dinge in der Umgebung benutzen?
Vincent Monnier: Definitiv. Die meisten Puzzles sind in den Gräbern, aber auch in der Hauptstory wirst du einige davon haben. Du hast Gräber mit Rätseln, aber auch Rätsel außerhalb der Tombs. Wir wollen wirklich die Spieler und deren Intelligenz herausfordern und ich glaube, wir haben einen guten Job dabei gemacht.

PC Games: In den letzten zwei Spielen habt ihr Lara zur Abenteurerin entwickelt. Sie hat viele Dinge gelernt. Wird sie diesmal zu Beginn des Spiels ein wenig besser vorbereitet sein oder wird sie wieder komplett verloren sein?
Vincent Monnier: Das wird eventuell passieren, aber dazu werde ich nicht zu viel sagen. Es geht nicht darum, dass Lara zu Beginn keine passenden Skills hat. Es geht eher darum, wie sie reagieren und handeln würde in einer Umgebung, die gegen dich ist. In der sie Trinity gegenübertreten muss, also Personen, die militärisches Equipment bei sich haben. Du kannst Lara also nicht in der Hinsicht vergleichen, dass sie mit ihren Feinden auf dem gleichen Level steht. Aber sie kann ihre Survival-Skills nutzen und in der Lage sein, eins mit dem Dschungel zu werden. Das ist etwas, was wir den Spieler sehen und erfahren lassen wollen: Kannst du kreativ genug sein, um die Objekte in deiner Umgebung sinnvoll zu nutzen und solche Herausforderungen dann zu meistern?

PC Games: Lara hat einige Hilfsmittel wie die berühmte Kletteraxt. Wird sie noch auf andere neue Gadgets zurückgreifen können?
Vincent Monnier: Ja, sie wird definitiv noch andere Ausrüstung dabeihaben. Leider kann ich dir noch nicht genau sagen, was für welche. Während des Spiels wirst du mehr und mehr Hilfswerkzeuge finden. Diese sind aber keine Hightech-Ausrüstungsgegenstände, sie orientieren sich eher an den Survival-Fähigkeiten von Lara. Sie ist intelligent genug, um aus ihrer Umgebung neue Werkzeuge zu bauen, die ihr helfen.

PC Games: Wir haben bereits kurz über die Schleich-Mechaniken gesprochen, zum Beispiel die Ranken an den Wänden, hinter denen sich Lara verstecken kann. Welche weiteren Optionen bietet ihr dem Spieler für lautloses Vorgehen?
Vincent Monnier: Wie ich bereits gesagt habe, der Weg, wie du deine Feinde manipulierst, das ist etwas, was wir deutlich in den Kämpfen verbessert haben. Das werden die Fähigkeiten sein, die man nutzen kann. Es wird darauf abzielen, dass man sich aufs Versteckt-Sein konzentriert und auf das Schleichen. Und du wirst die Kämpfe kontrollieren können, weil du eins mit dem Dschungel bist. Die Trinity-Soldaten kämpfen nicht gegen Lara, sondern eigentlich gegen den ganzen Dschungel, der sie umgibt und von dem sie nicht wissen, was sich dort aufhält.

PC Games: Mit *Horizon: Zero Dawn* ist kürzlich ein weiteres sehr erfolgreiches Spiel mit einer weiblichen Abenteurerin mit Bogen erschienen. Habt ihr euch dort für Gameplay-Verbesserungen inspirieren lassen? Zum Beispiel ist Aloy viel besser beim Ausweichen als Lara es in *Rise of the Tomb Raider* war.
Vincent Monnier: Immer. Wir schauen uns immer die Konkurrenten an. Wir kopieren dabei aber nicht, sondern es geht vielmehr darum zu verstehen, wie bestimmte Dinge in diesem oder jenem Spiel gut funktionieren. Wir werden definitiv dabei inspiriert. Weißt du, wenn du anfängst, an so einem Spiel zu arbeiten, dann schaut man sich um. Man schaut auf andere Spiele und Filme. Das ist auf jeden Fall Teil des Prozesses.

PC Games: Mit Jason Graves und Bobby Tahouri hatten wir zwei verschiedene Komponisten bei den beiden Vorgängern. Wer komponiert diesmal den Soundtrack?
Robb Bridgett: Es ist ein neuer Komponist. Er lebt hier in Montreal. Wir haben ursprünglich jemanden gesucht, der ein Experte für südamerikanische Musik ist. Und darauf haben wir unsere Suche fokussiert. Wir wollten jemanden, der zu diesem Setting passt. Und dann haben wir uns umgesehen nach jemandem aus Montreal, der das machen kann. Denn dann ist die Zusammenarbeit sehr eng, was gut und praktisch ist, da die Person dann immer herkommen und sich das Gameplay anschauen kann. Leider kann ich noch nicht sagen, wer es ist. Es ist gut, wenn man so eng zusammenarbeiten kann und dass sich derjenige in südamerikanischer Musik gut auskennt und auch bei Emotionen, denn bei *Shadow of the Tomb Raider* haben wir viele dunkle Emotionen im Spiel. Und auch das südamerikanische Setting hat einen starken Einfluss auf den Sound.

PC Games: Wir hoffen nicht, dass es das endgültige Ende der Marke ist!
Robb Bridgett: Nein, der Trilogie natürlich, nicht der Marke. Entschuldigung! (lacht)
PC Games: Wir hören hier momentan eine Menge an Dschungel-Geräuschen. Wie kreiert ihr einen solchen Dschungel-Sound? Geht ihr nach Brasilien und streckt das Mikrofon in die Höhe?
Robb Bridgett: Die Dschungel-Geräusche sind etwas, was wir für das Spiel aufgenommen haben. Einige der Dinge, die wir wirklich richtig machen wollten, sind die Vogel-Geräusche und die Geräusche der Insekten der spezifischen Regionen im Spiel. Ich habe zu vielen Sound-Spezialisten Kontakt aufgenommen, die an solchen Orten waren, und durch sie bekam ich all die Sounds, die wir im Spiel und auch heute hier hören. Das war um einiges leichter für jemanden wie mich, als in den gefährlichen Dschungel zu gehen und gefressen zu werden (lacht). Es war mir wichtig, dass wir die wirklichen Sounds bekommen und das hat auch gut funktioniert. Heutzutage haben viele Leute gutes Aufnahme-Equipment und es ist viel mehr verfügbar als noch vor 15 Jahren. Leute außerhalb dieser Locations haben keinen Zugriff auf solche Sounds.

PC Games: Eine besondere Herausforderung waren sicherlich auch die Unterwasser-Abschnitte. Dort gibt es in der Regel ja kaum Geräusche, aber ein komplett stummes Spiel in diesen Bereichen wäre auch komisch. Wie seid ihr an diese Abschnitte herangegangen?
Robb Bridgett: Ja, unter Wasser war definitiv eines der schwierigsten Dinge und wir wollten wirklich den Unterschied in der Unterwasser-Erfahrung in Spielen zeigen. Wir wollten, dass es klaustrophobisch wirkt und sehr furchteinflößend. Für den Sound haben wir einige Stimmen unter Wasser aufgenommen und auch Hydrophone eingesetzt. Wir haben diese Realität gebraucht, den wahren Unterwasser-Sound. Das kann man nicht faken, indem man einfach einen Filter über die Geräusche legt und Stimmen hinzufügt. Das funktioniert einfach nicht. Also haben wir diese Art von Aufnahmen gemacht und viel mit Hydrophonen gearbeitet. Wir wollten, dass es sich wie eine andere, alien-mäßige Umgebung anfühlt. Etwas, das einem nicht bekannt vorkommt. Lara ist alleine und macht freies Tauchen ohne zusätzlichen Sauerstoff, also wollten wir, dass es sich gruselig und so real wie möglich anhört. Der Sound ist ein wichtiger Teil.

PC Games: Habt ihr die Stimmen separat vom Motion-Capturing aufgenommen? Oder setzt ihr eine ähnliche Vorgehensweise ein, wie sie *The Last Of Us* zum Beispiel populär gemacht hat, bei der die Schauspieler die Szenen komplett mit Dialogen spielen?
Robb Bridgett: Ja, eigentlich alle Cutscenes sind motion-captured und die Aufnahmen der Stimmen wurden zur selben Zeit gemacht. Und um die Kontinuität zu wahren, haben wir versucht, dass wir die Performance im Spiel mit denselben Mikrofonen und der gleichen Distanz zu den Mikros aufnehmen – auch wenn wir einen Schauspieler ins Studio gebracht haben. Wir wollten diese Lebendigkeit und keinen großen Unterschied zwischen der gespielten Performance und den Ingame-Szenen. Also versuchten wir, den Schauspielern dieselbe Denkart zu vermitteln, die sie auch in der Performance hatten. Ja, Performance ist ein großer Teil des Spiels. Außerdem haben wir versucht, die Schauspieler improvisieren zu lassen, so gut es ging, um ein natürlicheres Gefühl zu bekommen.

The Crew 2

Genre: Rennspiel
Entwickler: Ivory Tower
Publisher: Ubisoft
Termin: 29. Juni 2018

Stundenlang gespielt, an Land, zu Wasser und in der Luft: So gut wird das nächste MMO-Rennspiel aus Frankreich.

Von: Peter Bathge

Auch wenn die Zwei stolz im Titel prangt, ist *The Crew 2* im Grunde eher eine Neuauflage des Erstlings aus dem Jahr 2014 als ein echter Nachfolger. Erneut seid ihr in den virtuellen USA unterwegs. Diesmal im Vordergrund: sieben große Städte wie Miami, Detroit, Chicago und Las Vegas. Dazwischen befindet sich ein dichtes Straßennetz voller großer und kleiner Events wie den bekannten Skill-Challenges. Je nach Wunsch fahrt ihr selbst zu eurem Wunschort oder benutzt die Schnellreise – die ist anders als im Vorgänger von Anfang an verfügbar, ihr müsst also nicht erst den Nebel des „Krieges" aufdecken, indem ihr an eine bis dato unbekannte Stelle fahrt. Die frei befahrbare Spielwelt kam schon in Teil 1 äußerst lebendig daher; für *The Crew 2* hat Entwickler Ivory Tower noch mehr Tiere wie Flamingos, Kühe und Braunbären eingebaut, die auf und abseits der Strecke herumtollen. Zeitweise fühlten wir uns beim Anspielen an die turbulente Open-World von *Far Cry 5* erinnert. Anders als in Ubisofts Shooter-Serie könnt ihr den Tieren mit eurem Fahrzeug aber nichts anhaben, denn genau wie die menschlichen Passanten auf dem Bürgersteig weichen sie immer in letzter Sekunde aus.



Schnellboote wühlen das Wasser stark auf; bei Überholmanövern bringen die Wellen Unvorsichtige schon mal vom Kurs ab.



Im Freestyle-Modus dreht ihr am Steuer von Sportflugzeugen Loopings, fliegt extrem tief oder richtet die Tragflächen im 90°-Winkel zum Boden aus.

Die detailliert gestalteten Cockpits leiden unter dem Verzicht auf reflektierende Rückspiegel. Ihr müsst euch mit dem rechten Analogstick umschauen.

The Crew 2 erweitert den bekannten Fuhrpark um Boote und Flugzeuge, Motorräder und Monster Trucks wurden bereits mit dem Add-on *Wild Run* eingeführt und feiern eine Rückkehr. Die Steuerung der neuen Vehikel ist so einfach wie im Vorgänger. Wer von *The Crew 2* eine Flugsimulation oder einen aufwendig gemachten Speedboat-Racer erwartet, dürfte enttäuscht werden. Die Flieger und Boote verhalten sich im Grunde wie ihre vierrädrigen Vetter, nur sind sie eben in der Luft oder im Wasser. So hat auch dort jedes Vehikel einen Nitro-Boost und das Fahr- beziehungsweise Fluggefühl wirkt sehr arcadig. Kollisionen enden selten in Totalschäden, die gutmütige und nicht ganz realistische Physik sorgt dafür, dass sich aufeinanderprallende Vehikel eher abstoßen als ineinander verkeilen. Selbst wenn ihr mit dem Stuntflugzeug gegen Bäume oder Berge fliegt, bedeutet das oft noch nicht das Aus, zumal euer Vehikel per Knopfdruck oder bei zu großer Beschädigung automatisch wieder auf die Strecke zurückgesetzt wird. Immerhin: Auf dem Wasser müsst ihr Acht geben, dass ihr nicht in der Spur des vor euch fahrenden Bootes landet, denn dann bringen euch die vom Gejagten aufgewirbelten Wellen vom Kurs ab. Achtung: Eine Rückspulfunktion fehlt, aber die meisten Rennen sind kurz genug, sodass ein erzwungener Neustart die Geduld nicht überstrapaziert.

Der beste Kniff von *The Crew 2*: Solange ihr nicht gerade ein vorgefertigtes Rennen fahrt, dürft ihr auf Knopfdruck jederzeit zwischen Auto/Motorrad, Boot und Flugzeug wechseln. Und wir meinen wirklich jederzeit. In *The Crew 2* markiert ihr drei Vehikel als Favoriten – zu denen könnt ihr dann im Spiel durch Gedrückthalten eines Gamepad-Buttons springen. Wenn ihr also gerade mit der Cessna über dem Hudson River in New York kreist, reicht ein Knopfdruck und euer Flugzeug verwandelt sich in ein Schnellboot – und stürzt runter in die Wellen, wo ihr ohne Verzögerung weiterfahren könnt.

Alternativ düst ihr mit einem Supersportwagen in einem Affenzahn den Highway entlang, ruft das Favoritenmenü auf – und plötzlich hebt ihr mit einem Flugzeug ab, in vollem Tempo. Dieser fliegende Wechsel ist zwar komplett unrealistisch, bietet aber großes Potenzial für coole Stunts und lustige Situationen!

VIER MAL VIER DISZIPLINEN

Natürlich gibt es für jede Vehikelklasse eigene Events – verteilt auf die vier Bereiche Offroad, Pro Racing, Freestyle und Street Racing. Jede dieser vier Rennfamilien besitzt ein Hauptquartier, in dem ihr Zugriff auf neue Disziplinen erhaltet (insgesamt 16 Stück, darunter Drag Racing, Drift-Wettbewerbe und Tourenwagen-Rennen) sowie bessere Fahr- und Flugzeuge gegen Ingame-Credits erwerbt. Euer Fortschritt wird dabei nicht nur anhand des verdienten Gel-



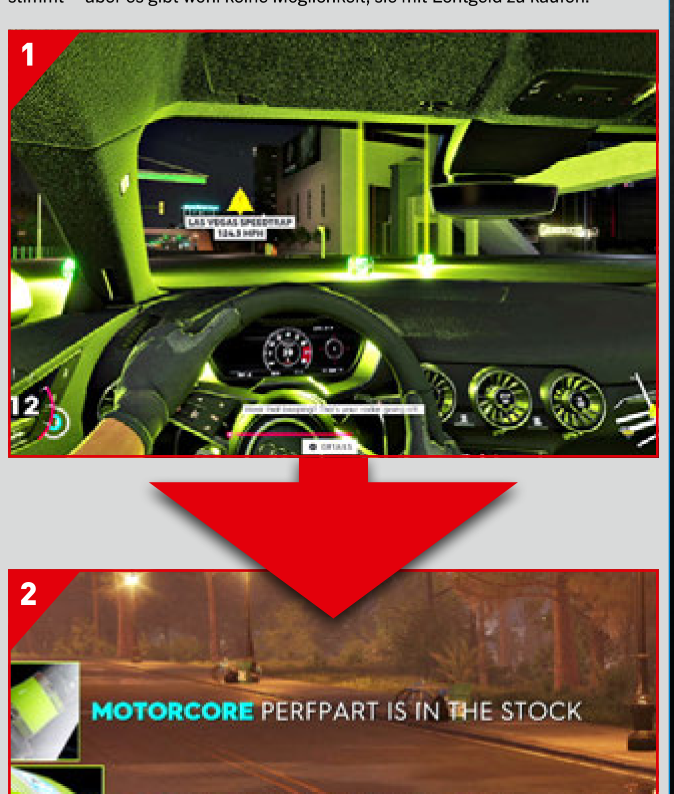
In den Lagern der vier Rennphilosophien erhaltet ihr zu Beginn je ein Gratis-Vehikel. Weitere Fahrzeuge müsst ihr mit Ingame-Währung kaufen.

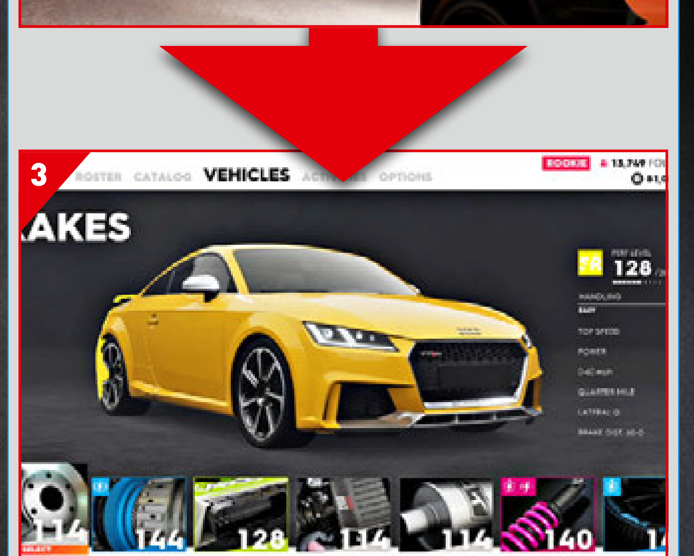


Die 16 Renndisziplinen umfassen neben Drag-, Drift- und Tourenwagenrennen auch rasante Motorrad-Events im Matsch.

HILFE, LOOTBOXEN! ODER DOCH NICHT?

Neue Upgrade-Teile kommen in bunten Kisten daher, der Inhalt wird zufällig bestimmt – aber es gibt wohl keine Möglichkeit, sie mit Echtgeld zu kaufen.





1. Grün = wertvoll
Upgrade-Teile gibt es in sieben Kategorien wie Aufhängung oder Bremsen. Die Farbe symbolisiert den Seltenheitswert, eine dreistellige Ziffer steht für die Stärke.

2. Zufall und der Computer bestimmen die Beute
Ein Algorithmus sorgt dafür, dass ihr Loot entsprechend eurer Stufe erhaltet. Wer Upgrades nicht einsammelt, bekommt sie automatisch zugeschickt.

3. Plug & Play in der Tuning-Garage
Ausrüstungsteile lassen sich für alle Vehikel derselben Kategorie verwenden; anders als in *Need for Speed: Payback* müsst ihr nicht jeden Wagen separat aufleveln.

des gemessen, sondern vor allem mittels eurer (Twitter-)Follower im Spiel. Je mehr Fans ihr begeistert, umso höher steigt ihr im Rang auf und desto mehr Disziplinen, Events und Fahrzeuge schaltet ihr frei.

Zusammengehalten wird das muntere Rasen von einem Story-Feigenblatt: Statt der mauen Undercover-Cop-Geschichte aus dem Vorgänger gibt es diesmal nur eine Handvoll Zwischensequenzen, in denen der Event-Charakter und die Liebe zum Motorsport betont werden. In jedem der vier Hauptquartiere warten ein Mentor und ein Antagonist, den ihr im Lauf eurer Karriere bezwingen müsst, dazu kommen mit jedem Stufenaufstieg auf der Karriereleiter besondere Events. In diesen absolviert ihr kombinierte Rennen unter Einbezug aller Rennklassen. Das erinnert an die Showcase-Events von *Forza Horizon 3*. Kein Wunder, Ubisofts neues Rennspiel wird sich vor allem am Open-World-Raser von Playground Games messen lassen müssen. In Sachen Optik hinkt der Vergleich aber schon mal.

PERFORMANCE VOR OPTIK

The Crew 2 hat sich grafisch im Vergleich zum Vorgänger nur marginal verändert. So gibt es jetzt deutlich mehr zerstörbare Objekte am Straßenrand und man läuft seltener Gefahr, an einer unscheinbaren Barriere hängen zu bleiben. Die abwechslungsreich dargestellte Spielwelt weist schöne Flecken auf, die Autos von Original-Herstellern wie Mercedes oder Hyundai sind auf Hochglanz poliert, aber bei Weitem nicht so geleckt wie in *Forza Motorsport 7*. Toll: Jedes Fahrzeug besitzt eine packende Cockpitperspektive, zusammen mit Motorhauben-, Stoßstangen- und Verfolgerkamera bietet *The Crew 2* hier ein Maximum an Auswahlmöglichkeiten. Besonders intensiv sind die Ego-Ansichten in Schnellbooten und Propellerflugzeugen, denn hier wird die Übersicht auf realistische Weise eingeschränkt. In Verbindung mit dem gelungenen Geschwindigkeitsgefühl ergibt das eine starke Atmosphäre! Weniger toll: Die Rückspiegel im Cockpit reflektieren wie schon in Teil 1 nicht das Geschehen hinter dem Vehikel. Dazu kommen in der von uns gespielten Version auf der Xbox One X merkliche Pop-up-Effekte; Texturen in mittlerer Entfernung ploppen auf und das Bild gibt sich beim Blick gen Horizont unruhig. Für Ivory Tower stand die Performance an erster Stelle; um flüssige 60 Fps zu garantieren, ging man erneut technische Kompromisse ein. Angenehmer Nebeneffekt: Der Wagenwechsel im Menü und die Schnellreise erfordern nur minimale Ladezeiten, auch beim Start eines Rennens muss die Konsole nicht gefühlte Ewigkeiten Daten in den Arbeitsspeicher schaufeln wie beim grafisch aufwendigeren *Forza Horizon 3*.

NICHT ALLZU FORDERND

The Crew 2 ist dem Klappentext zufolge ein Online-Spiel und benötigt wieder eine permanente Internetverbindung, auch wenn ihr alleine durch die virtuellen USA brettet. Zufallstreffen mit anderen Spielern sind möglich, werden aber vom Spiel nicht forciert. Das Höchste der Gefühle ist es, mit bis zu drei Freunden ein Team zu bilden und in Events gemeinsam sowie gegeneinander anzutreten; beim Start eines Rennens gehen automatisch Einladungen an die anderen Crew-Mitglieder raus, die sodann in Windeseile zum Ort des Geschehens springen können.

Egal, ob ihr menschliche Mitspieler oder KI-Konkurrenten von der Strecke rempelt: Die bisher ausprobierten Rennen leiden teilweise



Geschwindigkeits- und Fahrgefühl haben im Vergleich zum Original von 2014 einen großen Schritt nach vorn gemacht.



Bei speziellen Events kommen Sprungschanzen und andere Gimmicks zum Einsatz.

Die Zwischensequenzen erzählen keine Handlung im klassischen Sinn.

In Miami unterhaltet ihr eine eigene Wohnung, die ihr im Lauf der Karriere mit Fahrzeugen und Trophäen füllt. Hier lässt sich auch die Kleidung des Avatars ändern.

ren Avatar nach Gusto einkleiden; für manche Kosmetik-Optionen dürfte Ubisoft auch echtes Geld verlangen, denn die per Mikrotransaktionen erworbenen Crew Credits aus dem Vorgänger kehren zurück. Der umfangreiche Fuhrpark enthält zudem so manches Vehikel, das exklusiv für Käufer des Season Pass und der Gold-Edition verfügbar ist. Eure schicken Besitztümer dürft ihr im Loft eures Charakters ausstellen, Editoren für Fotos und Videos erlauben es, die mit Stickern verzierten und selbst eingefärbten Boliden der Welt zu präsentieren. Dagegen glänzten optische Tuning-Optionen wie Spoiler bislang mit Abwesenheit. Dafür lassen sich in den Pro-Einstellungen Veränderungen am Fahrmodell vornehmen: Traktions- und Stabilitätskontrolle sowie ABS lassen sich feinjustieren, dazu können Einsteiger für die Drift-Wettbewerbe eine Rutschhilfe aktivieren. So wirkt auch dank dieser Einstellungsmöglichkeiten das Fahrmodell von *The Crew 2* von Beginn an viel runder als das des Vorgängers und ist nicht mehr so stark auf den Einbau von Upgrade-Teilen angewiesen. Das ist dann doch noch ein Aspekt, durch den Ivory Towers zweites Projekt mehr wie ein echter Nachfolger wirkt als wie eine bloße Neuauflage bekannter Elemente. ❑

unter schlechter Lesbarkeit der Ideallinie. Da es keine Bodeneinblendungen gibt, müsst ihr euch auf Warnschilder und die Minimap verlassen; zumindest Letztere lässt sich auf Wunsch vergrößern, um den Streckenverlauf besser vorauszuahnen. Doch in offenen Gebieten wie dem neuen Bayou (Sümpfe in der Nähe von New Orleans) fiel es uns trotz dieser Hilfe manchmal schwer, den Pfad zum nächsten Checkpoint zu finden. Dazu kamen zuweilen überraschend tiefe Wasserstellen, in denen unser Auto versank – während ein paar Meter weiter optisch identische Pfützen problemlos durchfahren werden konnten. Die Testversion muss zeigen, ob sich diese Probleme der Streckenführung über die komplette Spielzeit zu einem echten Ärgernis entwickeln. Die Gummiband-KI erlaubt auf jeden Fall, auch größere Fahrfehler auszugleichen, im Umkehrschluss lassen sich die Computergegner aber nur schwer komplett abhängen. Im normalen Schwierigkeitsgrad ist *The Crew 2* dennoch einen Tick zu leicht, denn bei Zeitfahr-Herausforderungen ohne direkte Konkurrenz fuhren wir absurde Streckenrekorde heraus. Der schwere Modus wird erst bei der Wiederholung einer Aktivität zugänglich, als Belohnung gibt es hier für einen Sieg auch mehr Follower und besseren Loot (siehe Kasten links). Verstöße gegen die Straßenverkehrsordnung bleiben ungeahndet, die im Vorgänger-DLC *Calling All Units* eingeführte Polizei wurde für *The Crew 2* wieder aus dem Repertoire gestrichen.

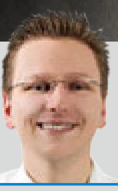
FAHREN, KAUFEN, SCHRAUBEN

The Crew 2 ist darauf ausgelegt, viele Dutzend Stunden gespielt zu werden. So gibt es versteckte Schätze, die ihr per Radar-Ping entdeckt, sowie neue und umfangreiche Individualisierungsoptionen für euren Rennfahrer. Ähnlich wie in *Forza Motorsport 7* dürft ihr eu-

LIVEMAP Die Karte der Vereinigten Staaten ist gefüllt mit mehreren hundert kleinen und großen Events. Alle lassen sich auch mit bis zu drei Freunden bestreiten.



PETER MEINT



„Ubisoft ist gut gerüstet für das Duell mit einem möglichen *Forza Horizon 4*."

Die größte Herausforderung in Verbindung mit *The Crew 2* steht Ivory Tower erst noch bevor. Die Entwickler müssen nämlich, anders als beim Erstling, für einen reibungslosen Launch ohne Login-Kapriolen sorgen. Beim Vorgänger stand der Always-online-Anspruch dem Fahrspaß noch im Weg, zumal die MMO-Elemente vergleichsweise schwach ausgeprägt waren. Auch der Nachfolger ist wieder eher ein Single-player- und Koop-Raser als ein echtes Multiplayer-Universum. Aber die Entwickler haben erfolgreich Feinschliff betrieben, gerade das Fahrmodell macht jetzt von Anfang an einen runden Eindruck, auch wenn *The Crew 2* natürlich weiterhin keine Simulation ist. Muss es auch gar nicht sein, denn als unkomplizierte Arcade-Sause mit motivierender Karriere macht das Open-World-Rennspiel bereits einen guten Eindruck.

Die Bilder stammen vom Hersteller und zeigen die Action aus anderen, deutlich näheren Kamerawinkeln als im tatsächlichen Spielgeschehen.

Bloodstained Ritual of the Night

Genre: Action-Adventure
Entwickler: ArtPlay/DICO
Publisher: 505 Games
Termin: 2018

Kein Zweifel, mit *Bloodstained* entsteht ein neues *Castlevania*! Doch kann das Action-Adventure noch mehr, als dem großen Vorbild nachzueifern? Wir haben Probe gespielt.

Von: Felix Schütz

Ein bisschen seltsam ist es ja schon. Da gilt *Symphony of the Night* als Höhepunkt der *Castlevania*-Serie, ein unumstrittenes Meisterwerk, das vor 21 Jahren für die Sony Playstation erschien – und trotzdem ist das Spiel für keine moderne Plattform mehr zu haben. Bis heute kein Remake, kein Remaster, nicht mal eine einfache PC-Umsetzung! Dabei lechzen die Fans nach mehr, das wurde erst im Juni 2015 wieder mehr als deutlich: Da stellte *Bloodstained*, das sich selbst als geistiger *Castlevania*-Nachfolger versteht, nämlich einen neuen Kickstarter-Rekord auf. Satte 5,5 Millionen US-Dollar kamen in der Spendenkampagne zusammen! Kein Wunder, denn für die Qualität von *Bloodstained* bürgt kein Geringerer als Koji Igarashi. Der hatte schon für *Symphony of the Night* die Rolle des Assistant Directors übernommen und danach viele großartige *Castlevania*-Titel für Konami produziert, darunter *Harmony of Dissonance* für Game Boy Advance oder *Dawn of Sorrow* für Nintendo DS.

Um *Bloodstained* nach seinen Vorstellungen zu entwickeln, gab Igarashi sogar seinen Posten bei Konami auf und wechselte zum japanischen Studio ArtPlay. Doch hat der Mann es überhaupt noch drauf? Davon wollten wir uns selbst überzeugen: Bei Publisher 505 Games hatten wir die Chance, eine Version von *Bloodstained* auszuprobieren! Die war zwar schon einige Monate alt (sie entsprach der E3 2017 Demo) und spiegelte deshalb nicht mehr den aktuellen Entwicklungsstand wider, zeigte aber trotzdem, wohin die Reise geht und vor allem, ob das Spielgefühl an Igarashis frühere Werke anknüpfen kann.

Zurück zu den 2D-Wurzeln

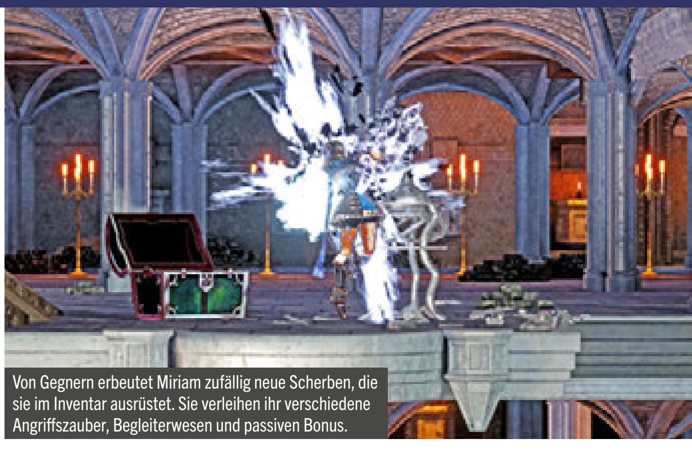
Für *Bloodstained* entwarf Igarashi ein völlig neues Fantasy-Setting mit einer frischen Heldin: Wir spielen die junge Frau Miriam, die von einem Fluch befallen ist, wodurch ihre Haut langsam von Kristallen



Wie in der *Castlevania*-Serie trefft ihr auf fantasievolle Bossgegner. Hier legen wir uns mit einer Hexe an, die sich auf Blutmagie spezialisiert hat.



Miriam ist von einem Fluch befallen, der ihren Körper langsam mit Kristallen überwuchern lässt. In *Bloodstained* sucht sie nach einem Heilmittel.



Von Gegnern erbeutet Miriam zufällig neue Scherben, die sie im Inventar ausrüstet. Sie verleihen ihr verschiedene Angriffszauber, Begleiterwesen und passiven Bonus.

Jede Waffe unterscheidet sich in Reichweite, Schlagrichtung, Tempo und Angriffskraft. Wie in *Castlevania: Aria of Sorrow* (GBA) gibt es auch ein paar Schusswaffen.

überwuchert wird. Um den Verfall zu stoppen, muss sie ein mysteriöses Gruselschloss erkunden und sich beim Herrn des Anwesens ein Heilmittel besorgen.

Damit enden aber auch schon die gröbsten Unterschiede zu *Castlevania*, denn *Bloodstained* macht gar kein Geheimnis aus seinem großen Vorbild. Schon die ersten Schritte erinnern sofort an *Symphony of the Night*, was bedeutet, dass Miriam sich schön präzise aus der Seitenansicht durch die riesigen, verbundenen Schlosslevels steuert. Auf moderne Features vieler Metroidvanias – etwa die Möglichkeit, sich an Kanten hinaufzuziehen – verzichtet *Bloodstained* in unserer Demo. Stattdessen kommen Klassiker wie der Doppelsprung zum Einsatz, den man in nahezu jedem Spiel dieser Bauart findet. Auch der Backdash, der Miriam per Tastendruck einen Satz nach hinten machen lässt, dürfte Fans von *Symphony of the Night* bekannt vorkommen.

Super: Obwohl *Bloodstained* die topmoderne Unreal Engine verwendet, ist das Gameplay streng zweidimensional! Auch am Spielgefühl ändert die 3D-Grafik nix, ein Raumwechsel dauert beispielsweise nur einen Sekundenbruchteil, eben so wie es sein soll – denn dadurch fühlt sich das Spiel ebenso flüssig an wie frühere 2D-*Castlevanias*.

Symphony of Sorrow

Gegen die unzähligen Monster, Untoten und Dämonen setzt sich Miriam mit jeder Menge Nahkampfwaffen zur Wehr. Die haben zwar alle nur eine vorgegebene Schlagrichtung (man kann beispielsweise nicht nach oben hauen!), besitzen dafür aber unterschiedliche Eigenschaften. Ein Speer bietet etwa hohe Reichweite, taugt aber nicht im Kampf gegen Gegner von oben. Ein Claymore-Breitschwert ist dafür gähnend langsam, mäht aber zuverlässig alles im näheren Umkreis nieder. In unserer Demo sind Peitschen, Dolche, Schwerter und mehr im Angebot, alle mit unterschiedlichen Eigenschaften und Angriffswerten. Neue Waffen finden wir in Schatztruhen oder bei besiegten Gegnern, genauso wie diverse Klamotten, die Miriams Statuswerte und Resistenzen verbessern. Wie in früheren *Castlevania*-Spielen soll die Suche nach Beute (inklusive des gelegentlichen Grindens bestimmter Gegner) für ordentlich Motivation sorgen! Da Feinde manchmal Gold abwerfen, wird es ziemlich sicher auch Händler im Schloss geben, die uns weitere Ausrüstung verkaufen.

Scherben statt Seelen

Beim Einsatz von Magie zeigen sich zwar klare Anleihen an *Castlevania: Aria of Sorrow* (Game Boy Advance, 2003), aber auch behutsame Neuerungen. Alle Zauber basieren auf sogenannten „Shards", Kristallscherben, die Miriam neue Fähigkeiten verleihen. Davon gibt's fünf Sorten: Trigger, Effective, Directional, Enchant und Familiar. Unter „Directional" finden sich lenkbare Zauber, die sind neu! Denn die richten wir mit dem rechten Analogstick aus und feuern sie dann flüssig in jede beliebige Richtung. So lernen wir, präzise Feuerbälle zu schleudern oder Knochen in hohem Bogen zu werfen. Die Familiars dürften *Castlevania*-Fans dagegen bekannt vorkommen: Als wir in unserer Demo mehrere fliegende „Dullahammer Heads" (das Gegenstück zu *Castlevanias* Medusa Heads) besiegen, erhalten wir ihre Shards und dürfen die Flugmonster danach als Begleiter rufen, die automatisch unsere Gegner angreifen. Trigger Shards sind dagegen einfache Zauber, die per Tastendruck in vorgegebener Richtung ausgelöst werden – anders als bei den Directional Shards bestimmen wir die Angriffsrichtung also nicht selbst. Enchant Shards liefern überhaupt keine aktiven Fähigkeiten, sondern einen passiven Bonus – die Optimizer-Scherbe erhöht beispielsweise unser Angriffstempo, solange sie im Inventar ausgewählt ist. Über die Funktion der Effective Shards können wir dagegen nur spekulieren, während unserer Anspielzeit haben wir nämlich keine davon gefunden.

Neue Shards gibt's oft von besiegten Monstern, was einen zusätzlichen Anreiz darstellt, bestimmte Gegnertypen zu „farmen" – zumal die Zauber stärker werden, wenn wir mehrere Shards des gleichen Typs sammeln. Ausnahmen stellen die Skill Shards dar: Dieser sechste Scherbentyp steht für zentrale Fähigkeiten wie den Doppelsprung, die an vorgegebenen Orten in der Spielwelt verborgen sind, nicht selten bewacht durch einen Boss.

Streitpunkt Grafik

Seit der Ankündigung von *Bloodstained* wird der Grafikstil unter Fans und Backern kontrovers diskutiert. Besonders die Gestaltung der Schlosslevels wirkt etwas kahl und lieblos, was sich auch in unserer Version bemerkbar macht. Weder die Texturen noch die Beleuchtung sorgen für Begeisterung, der Look wirkt eher zweckmäßig als detailverliebt. Das hat aber auch sein Gutes, denn so fällt es leicht, die spielbare Ebene von den schmückenden Hintergründen zu unterscheiden. Außerdem muss sich natürlich erst noch zeigen, wie *Bloodstained* heute aussieht – in einem Jahr Entwicklungszeit kann viel passieren!

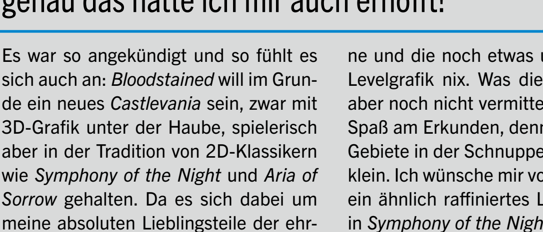
Die Heldin und vor allem die Gegner sehen dagegen sehr hübsch aus: Alle 3D-Figuren sind geschmeidig animiert, besonders die kolossalen Dämonenritter machen in ihren schweren Rüstungen mächtig Eindruck. Allerdings sind sie natürlich genauso schnell totgekloppt wie alle anderen Standardmonster, die uns auf den Schlossgängen begegnen – sonst wär's ja kein *Castlevania*. Und genau das will *Bloodstained* eben sein, anderer Name hin oder her!

Bloodstained: Ritual of the Night erscheint in diesem Jahr für PC, PS4, Xbox One, Switch und PS Vita. Dann soll es neben der Story-Kampagne auch weitere spielbare Helden und viele Zusatzmodi wie New Game Plus, Rogue-like und Boss Rush bieten. ❑

FELIX MEINT



Bislang „nur" ein neues *Castlevania* – aber genau das hatte ich mir auch erhofft!



Es war so angekündigt und so fühlt es sich auch an: *Bloodstained* will im Grunde ein neues *Castlevania* sein, zwar mit 3D-Grafik unter der Haube, spielerisch aber in der Tradition von 2D-Klassikern wie *Symphony of the Night* und *Aria of Sorrow* gehalten. Da es sich dabei um meine absoluten Lieblingsteile der ehrwürdigen Konami-Serie handelt, steht *Bloodstained* schon seit Jahren weit oben auf meiner Muss-ich-haben-Liste! Spielgefühl, Waffen, Gegner und das Sammeln von Ausrüstung und Scherben machen bislang einen guten Eindruck, daran ändern auch die 3D-Engine und die noch etwas unspektakuläre Levelgrafik nix. Was die Demo bislang aber noch nicht vermitteln kann, ist der Spaß am Erkunden, denn dafür sind die Gebiete in der Schnupperversion viel zu klein. Ich wünsche mir von *Bloodstained* ein ähnlich raffiniertes Leveldesign wie in *Symphony of the Night* und *Harmony of Dissonance*, in denen ich zig Stunden mit der Suche nach Secrets, Schätzen und Upgrades verbracht habe! Da aber Igarashi höchstpersönlich das Projekt überwacht, halte ich beide Metroidvania-Daumen gedrückt. Hoffentlich wird's noch was in diesem Jahr!

Mit der Zeit nehmen die Krankenhäuser in *Two Point Hospital* relativ große Ausmaße an.

Two Point **Hospital**

Genre: Aufbaustrategie
Entwickler: Two Point Studios
Publisher: Sega
Termin: 4. Quartal 2018

Von: Matti Sandqvist

Nach über 20 Jahren dürfen wir uns auf einen geistigen Nachfolger des einstmaligen Bullfrog-Hits freuen!

Eigentlich lässt sich die Menschheit leicht in zwei große Gruppen einteilen: in diejenigen, die tief und fest an die Liebe auf den ersten Blick glauben und den großen Rest. Gary Carr, Mitbegründer von Two Point Studios und zugleich ein Branchenurgestein, scheint eher zu der anderen Hälfte zu gehören – jedenfalls wenn es um seine Zuneigung zu Krankenhaussimulationen geht. Der inzwischen 52-jährige Brite ist einer der erfahrensten Entwickler der Videospielbranche und hat unter anderem an solchen Klassikern wie *Populous 2*, *Powermonger*, *Startopia* und *The Movies* mitunter federführend mitgewirkt. Als er 1997 bei Bullfrog aber an *Theme Hospital* arbeiten sollte, quittierte er kurzerhand den Dienst bei Peter Molyneux' Erfolgsstudio. Der talentierte Grafiker und Spieledesigner hatte einfach zu große Zweifel, dass ein Spiel, das sich mit einer so ernsthaften Thematik beschäftigt und dabei so bunt daherkommt, von Erfolg gekrönt sein könnte. Nach einer Stippvisite bei den legendären Bitmap Brothers (*Chaos Engine*, *Speedball 2*) kehrte er aber zurück zu Bullfrog, weil man ihm versprochen hatte, dass er an *Dungeon Keeper* mitwerkeln dürfte. Doch Pustekuchen, schlussendlich musste Gary sich als Lead-Artist von *Theme Hospital* verdingen. Nachdem sich aber herausstellte, dass der Vorgänger *Theme Park* sowohl von den Spielern als auch von Kritikern geradezu vergöttert wurde, gab er der Krankenhaussimulation doch noch eine zweite Chance. Das zahlte sich aus, denn *Theme Hospital* wurde zwar nicht ein ganz so großer Erfolg wie die Disneyland-Aufbausimulation, bekam aber durchaus beachtliche Wertungen (etwa 81 Prozent in Ausgabe 4/97 der PC Games) und ist bei den älteren Semestern – wie etwa dem Autor dieses Artikels – auch wegen seines liebevollen Grafikstils und Humors in guter Erinnerung geblieben.



Nachdem wir unser Krankenhaus aufgebaut haben, müssen wir auf die Nöte unserer Patienten achten.

Die Räume lassen sich mit wenigen Klicks aufbauen und deren Position im Nachhinein verschieben.

Je nach Lage unseres Krankenhauses haben wir es mit unterschiedlichen Patienten zu tun. In der Nähe einer Baustelle sollte man eine gute Notfallchirurgie haben.

Ausgerechnet *Theme Hospital*!

Knapp 20 Jahre nach dem Erscheinen von *Theme Hospital* hat sich Gary mit seinem langjährigen Bullfrog- beziehungsweise Lionhead-Kollegen Mark Webly sowie dem ehemaligen Rare- und Creative-Assembly-Entwickler Ben Hymers zusammengetan und Two Point Studios gegründet. Ihr erstes Spiel: *Two Point Hospital*, ein Quasi-Nachfolger des Krankenhaus-Klassikers. Warum Gary ausgerechnet zu seiner einstigen Hassliebe zurückkehren möchte? Nach erfolgreichen Titeln wie *Prison Architect* ist das Entwickler-Trio der Meinung, dass die Zeit wieder reif für Aufbausimulationen auf dem PC ist. Da Ben, der jüngste der Studiogründer, obendrein ein richtiger *Theme Hospital*-Fan ist und Hunderte Stunden mit dem Kreieren von Krankenhäusern verbracht hat, fiel die Entscheidung für ihr Erstlingswerk am Ende sehr leicht. Dem frisch gegründeten Studio war es aber wichtig, dass man mit *Two Point Hospital* nicht nur ein grafisch aufgeputschtes Remake des Krankenhaus-Klassikers entwickelt, sondern dem Original wichtige Features hinzufügt. Wir konnten uns auf einem Anspiel-Event bei Sega in London von den Neuerungen überzeugen. Unser Ersteindruck: Eine große Nähe zur Vorlage ist durchaus vorhanden, sogar so sehr, dass wir uns bei fast allen Gameplay-Mechaniken stark an die Vorlage erinnert fühlten. Die frischen Spielelemente, mit Ausnahme der schicken 3D-Grafik, kamen dagegen in der von uns angespielten Alpha-Version kaum zum Tragen.

Hier spukt's!

Wie schon in der Vorlage ist es in *Two Point Hospital* unser Ziel, ein profitables Krankenhaus aufzubauen und zu managen. Zudem gilt es in den einzelnen Levels gewisse Bedingungen für eine Drei-Sterne-Wertung zu erfüllen, etwa eine bestimmte Anzahl Patienten zu kurieren oder den Wert der Anlage auf eine festgelegte Summe zu steigern. Obendrein haben wir es noch mit Konkurrenten zu tun, die uns unsere Patienten abwerben möchten. Um dem Ganzen Herr zu werden, müssen wir unser Krankenhaus nach und nach aufbauen, von der Rezeption über Untersuchungszimmer bis hin zu speziellen OP-Räumen sowie Pausenräumen für unsere Angestellten. Dabei ist die Bedienung recht komfortabel: Mit der Maus bestimmen wir die Größe der einzelnen Räume und statten sie anschließend mit dem nötigen Inventar aus. Falls wir uns verklickt haben, lassen sich die Zimmer im Nachhinein ohne Probleme überarbeiten und deren Position im Krankenhaus gar verschieben. Zum guten Schluss stellen wir noch Personal ein. Hier stehen uns vier Kategorien zur Verfügung: Ärzte, Krankenpfleger, Hausmeister und Rezeptionisten. Dabei sollten wir auf die Löhne, aber auch auf die Qualifikationen der Angestellten achten. Manche Ärzte können zum Beispiel noch unbekannte Krankheiten erforschen, andere sind hingegen so routiniert, dass sie Patienten im Schnelldurchgang untersuchen können. Einzelne Hausmeister haben hingegen die Gabe, dass sie Geister vertreiben können. Denn sobald Patienten sterben, können sie als Gespenster unser Krankenhaus heimsuchen und so unsere eh schon leidenden



Damit keine langen Schlangen an der Rezeption entstehen, sollten wir qualifizierte Mitarbeiter einstellen.

Damit sich unsere Patienten wohlfühlen, stellen wir Pflanzen zur Verschönerung auf.

Die Krankheiten in *Two Point Hospital* werden passend humoristisch dargestellt.

Kunden terrorisieren. Hier und noch an vielen anderen Stellen merkt man *Two Point Hospital* an, dass die Entwickler es mit der eigentlich seriösen Materie nicht so ernst nehmen. Ein gutes Beispiel dafür sind auch die Krankheiten, die unsere Patienten haben können. Es gibt etwa Leiden wie Rückgratlosigkeit oder Aufgeblasenheit, die grafisch passend humoristisch dargestellt werden. Zudem sorgen die spaßigen Durchsagen im Krankenhaus hin und wieder für einen Lacher. Ob der Humor aber auch nach vielen Stunden noch mehr als bemüht-charmant wirkt, können wir an dieser Stelle nicht sagen.

Heilende Arcade-Automaten

In wenigen Minuten haben wir ein relativ großes Krankenhaus aufgebaut und müssen uns dann um die Nöte und Wünsche unserer Patienten kümmern. Wir können jeden Besucher und Angestellten unseres Krankenhauses anklicken und erfahren so, was diese gerade stört oder erfreut. Zu den Wünschen der Patienten gehört dabei nicht nur das möglichst schnelle Kurieren ihrer Leiden, sondern ebenso Nöte wie Durst oder Hunger. Damit wir all diese Wünsche erfüllen können, müssen wir mit der Zeit auch neue Inventargegenstände freischalten. So können wir etwa Arcade-Automaten, Wasserspender oder Klimaanlagen gegen eine bestimmte Summe einer Sonderwährung erforschen und dürfen sie dann auch in die nächste (oder vorherige) Mission mitnehmen, damit wir auch dort die Bewertung unserer Krankenhäuser verbessern können. Die Sonderwährung verdienen wir im Spiel durch das Erfüllen bestimmter Ziele. Insgesamt soll es im späteren Verlauf der Kampagne darum gehen, ein großes Krankenhausimperium aufzubauen. Das ist auch wohl der größte spielmechanische Unterschied zu *Theme Hospital*. Leider konnten wir auf dem Anspiel-Event aber nur ein einziges Level spielen und können daher kaum sagen, wie schwerwiegend sich die erforschten Inventargegenstände auf die Missionen auswirken und was es tatsächlich bedeutet, ein Krankenhausimperium zu leiten.

Aber nicht nur deshalb hätten wir gut und gerne noch viele Stunden weitergespielt. *Two Point Hospital* macht schon in seiner Alpha-Fassung einen richtig runden Eindruck und versprüht einen ähnlichen Charme wie sein Quasi-Vorgänger. Vor allem die simple, aber liebevolle Grafik und die einfache Bedienung sorgen unserer Meinung nach dafür, dass auch Genreneulinge mit der Krankenhaussimulation bestens unterhalten werden. Wie es aber mit den versprochenen Herausforderungen der Kampagne aussieht, können wir anhand des Anspiel-Events nicht sagen. Wir sind aber guter Dinge – schon aufgrund der jahrzehntelangen Genre-Erfahrung der Entwickler –, dass aus *Two Point Hospital* eine gelungene und gut balancierte Aufbausimulation wird. Und ganz ehrlich: Wen stört es nach mehr als 20 Jahren, dass es eine gewisse Nähe zu *Theme Hospital* gibt? Uns jedenfalls nicht, vielmehr freuen wir uns auf den Release, der noch im Laufe des Jahres erfolgen soll. ❑



In Schulungsräumen bekommen unsere Mitarbeiter Fortbildungen.

MATTI SANDQVIST MEINT

„Man merkt es sofort: Hier sind echte Genre-Experten am Werk!“

Mit *Surviving Mars*, *Frostpunk* oder eben auch *Prison Architect* hat das einstige Lieblingsgenre der Deutschen ein echtes Comeback gefeiert. Trotz meiner nordischen Wurzeln freue auch ich mich darüber wie ein Honigkuchenpferd. Was gibt es eben schöneres auf dem PC, als ein kleines Imperium aufzubauen und dabei den Wuselfaktor zu genießen? *Two Point Hospital* merkt man gleich an, dass Genre-Experten am Werk sind. Sowohl die simple, aber liebevolle Grafik, die einfache Bedienung und das Balancing zeugen von der jahrzehntelangen Erfahrung der Entwickler. Über 20 Jahre nach dem Erscheinen von *Theme Hospital* stört es mich auch kaum, dass das vielversprechende Projekt der ehemaligen Bullfrog-Angestellten eine große Nähe zu seiner geistigen Vorlage hat. Anhand der angespielten Alpha-Fassung muss ich zudem sagen, dass Two Point Studios nicht mehr sehr viel an der Krankenhaussimulation arbeiten muss. Daher bin ich guter Dinge, dass wir uns auf eine gelungene und nahezu fehlerfreie Version noch im Laufe des Jahres freuen dürfen!

Euer Lieblings-Magazin auch digital lesen!

PC Games gibt es in allen Variationen.

Ihr müsst euch nur noch entscheiden, wie ihr euer Lieblings-Magazin lesen wollt: in gedruckter oder digitaler Form, einzeln oder im Abo.

Einfach, bequem, flexibel und immer dabei.



Oder wollt ihr einfach mal ein anderes Magazin ausprobieren?





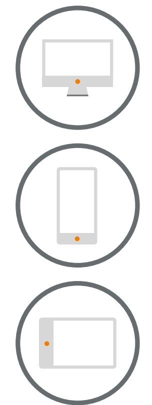












Alle Magazine gibt es für Tablet, Smartphone, Kindle Fire, im Browser und klassisch am Kiosk.

shop.computec.de

Oder einfach in eurem Store nach dem Namen des Magazins suchen.







Ein Angebot der



Das große Penis-förmige Gebäude? Ach, das ist nur die Hauptzentrale des Konzerns Prune.

Leisure Suit Larry

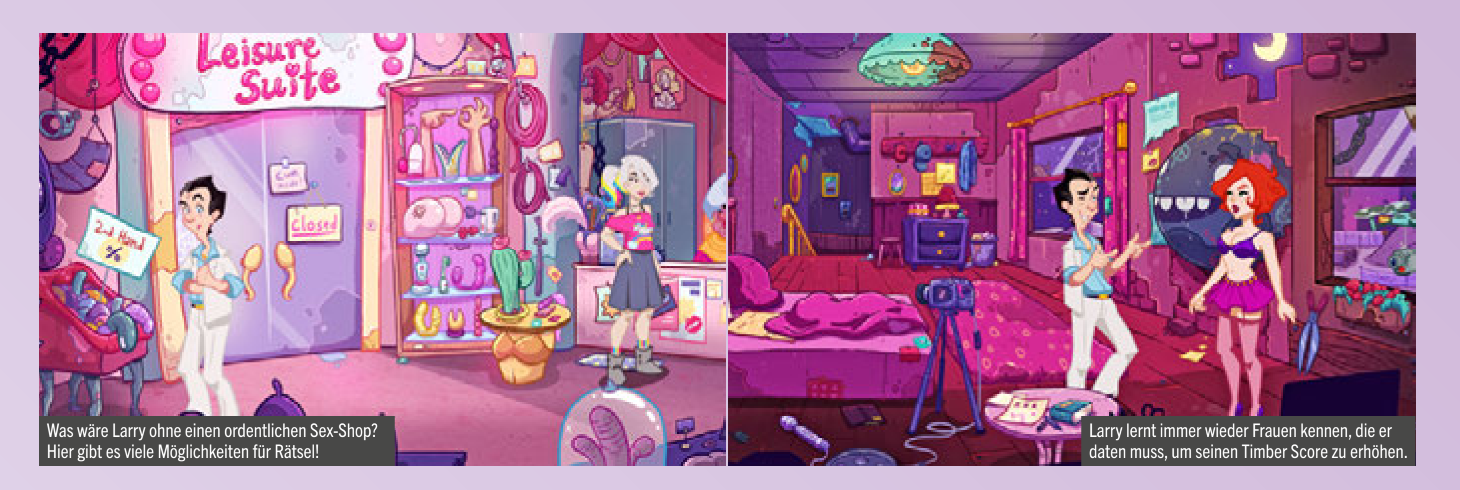
Genre: Adventure
Entwickler: Crazy Bunch
Publisher: Assemble Entertainment
Termin: Herbst 2018

Von: Paula Sprödefeld

Vor vielen Jahren war Larry Laffer ein absolut erfolgloser Frauenheld. Heute, im Jahr 2018, … hat sich daran ehrlich gesagt nicht viel geändert.

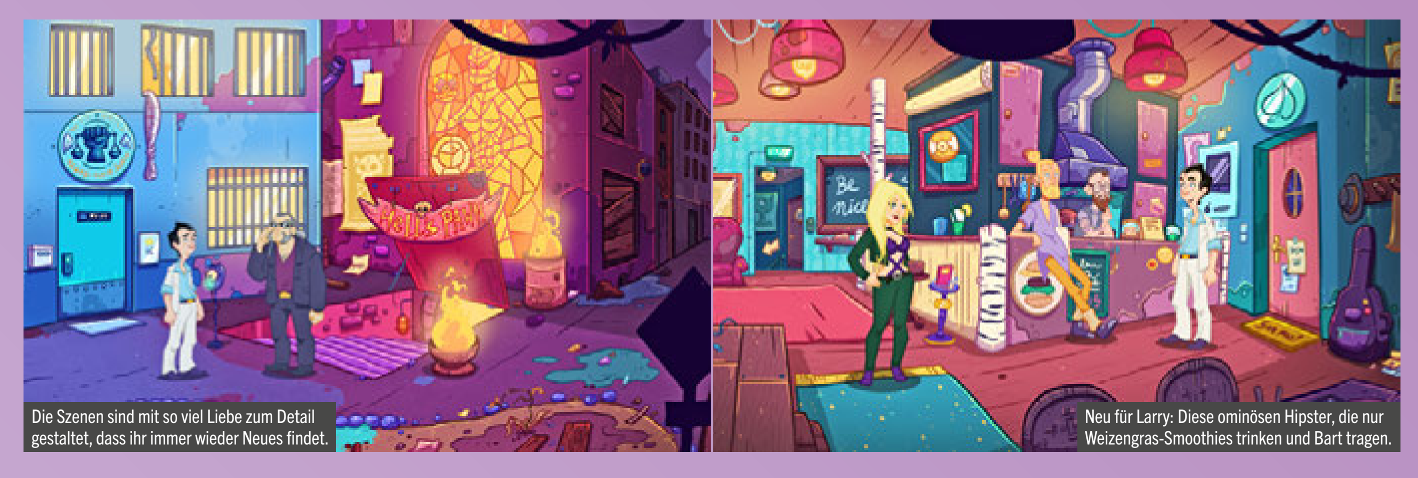
Erinnert ihr euch noch an Larry Laffer, den kleinen Proleten in seinem weißen Freizeitanzug? Er ist wieder da! Ihr habt richtig gelesen, der erfolglose Macho bekommt ein brandneues Abenteuer: *Leisure Suit Larry: Wet Dreams Don't Dry* wird von Crazy Bunch, den Machern von *Krypt Crawler*, *Anna's Quest* und *Break-a-Brick* entwickelt. Herausgebracht wird Larrys neues Abenteuer von Assemble Entertainment und soll im Herbst 2018 für PC und Mac auf den Markt kommen. Eine Konsolenversion soll es zu einem späteren Zeitpunkt auch noch geben.

Wer ist überhaupt dieser Larry?
Für alle, die jetzt total verwirrt sind und überhaupt keine Ahnung haben, wer zum Geier eigentlich Larry Laffer ist, hier eine kleine Geschichtsstunde. Larry tauchte zum ersten Mal 1987 in *Leisure Suit Larry in the Land of Lounge Lizards* auf, basierte aber damals schon auf dem Text-Abenteuer *Softporn Adventure*. Der erste *Larry*-Teil war noch in Pixel-Optik gestaltet, später flimmerte der kleine Möchtegern-Macho sowohl in 2D als auch in 3D über die Monitore. Insgesamt wurden sieben Adventures, drei Geschicklichkeitsspiele und sogar ein Open-World-Spiel unter der *Leisure Suit Larry*-Lizenz herausgebracht, wobei die Adventures den größten Erfolg hatten. Einige Titel wurden nie veröffentlicht, unter anderem *Leisure Suit Larry 4: The Missing Floppies*. Hintergrund dazu ist, dass offenbar die Disketten (auf Englisch eben Floppy Disk), auf denen sich wohl die einzige Spielkopie befand, verloren gegangen sind. Ob das der Wahrheit entspricht oder es sich um einen Streich seitens der Entwickler handelt, werden wir wohl nie erfahren. Aber jetzt zurück zum interessanten Part, dem neuen *Leisure Suit Larry*-Spiel aus dem Hause Assemble Entertainment.



Was wäre Larry ohne einen ordentlichen Sex-Shop? Hier gibt es viele Möglichkeiten für Rätsel!

Larry lernt immer wieder Frauen kennen, die er daten muss, um seinen Timber Score zu erhöhen.



Die Szenen sind mit so viel Liebe zum Detail gestaltet, dass ihr immer wieder Neues findet.

Neu für Larry: Diese ominösen Hipster, die nur Weizengras-Smoothies trinken und Bart tragen.

Zukunfts-Larry

Das Team von Assemble und Crazy Bunch will den Geist der alten Spiele wieder aufleben lassen, weshalb das neue *Leisure Suit Larry* als geistiger Nachfolger des ersten Teils von 1987 gesehen werden soll. Ein direkter Nachfolger ist es jedoch nicht, weshalb ihr *Wet Dreams Don't Dry* auch ganz ohne Vorkenntnisse spielen könnt. Larry Laffer wacht nach einer durchzechten Nacht einmal wieder in den Sierra Labs auf (die früheren *Larry*-Spiele wurden von Sierra On-Line entwickelt), hat aber keine Ahnung, wo er ist und wie er dort hinkam. Der Clou an der Sache: Larry ist auf wundersame Weise im Jahr 2018 gelandet! Er ist aber immer noch der Alte, auch wenn er etwas größer und schlanker geworden ist. Doch in der Zukunft ist nicht jeder so beeindruckt von Larrys Macho-Getue. Er muss sich dem Feminismus stellen, dem Internet mit seinen diversen Social-Media-Plattformen und anderen Herausforderungen, die das 21. Jahrhundert für Loser-Prototypen bereithält.

Hübsche Frauen und Handys

Dazu zählen auch die Frauen! Denn was wäre ein *Leisure Suit Larry* ohne Geflirte und sexuelle Anspielungen. Auch in diesem neuen Teil will Larry natürlich nur eins: möglichst viele Frauen rumkriegen. Bis er sich in Faith, die Assistentin von Großkonzernchef BJ, verliebt. Um sie für sich zu gewinnen, muss Larry aber zunächst seinen Timber Score steigern. Timber ist eine Dating-App und ein Smartphone dient dem Spieler als User Interface. Um euren Score zu erhöhen, geht ihr auf Dates mit verschiedenen Frauen, aber die sind nicht immer so freizügig wie in den früheren Spielen! Unter anderem trefft ihr auf eine taffe Anwältin, ein Cam-Girl und ein Nerd-Mädchen. Offensichtlich sind hier zwar wieder starke Klischees am Werk, aber diese sind auf das Jahr 2018 angepasst. Begegnet total alternativen Hipstern und ihrem veganen Essen oder würgt das abartige, selbst gebraute Bier von Barbesitzer Lefty herunter. *Leisure Suit Larry: Wet Dreams Don't Dry* bietet viele kleine Details, die euch ganz oft schmunzeln lassen. Habt ihr beispielsweise den kleinen *Wo ist Walter*?-Dildo gefunden? Kleiner Tipp: Sucht auf dem Bild auf der vorherigen Seite unten links.

Das Ziel, das sich der von Neil-Patrick-Harris-Synchronsprecher Philipp Moog vertonte Larry in den Kopf gesetzt hat, ist also, die hübsche Faith zu erobern. Aber tollpatschig wie er ist, gerät er auch in die üblen Machenschaften von BJ's Firma Prune hinein.

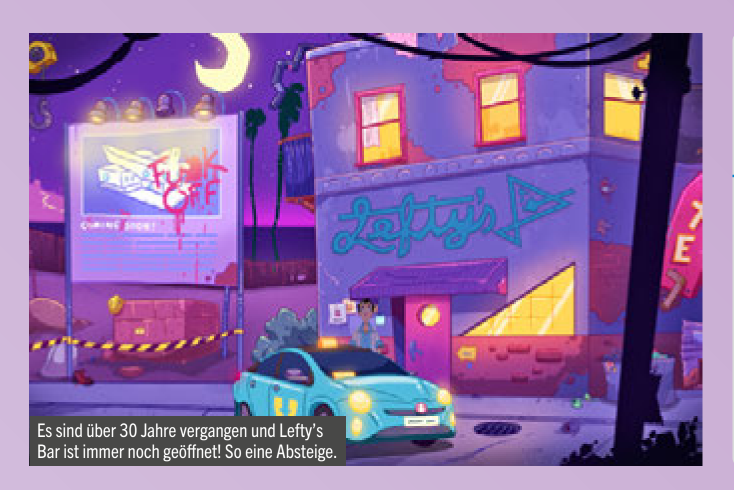
Saumäßige Knobelei

Dabei ist *Wet Dreams Don't Dry* nicht durchgehend linear. Zwar werdet ihr zu Beginn durch verschiedene Aufgaben geschleust, um die Spielmechaniken kennen zu lernen – ein intuitives Tutorial sozusagen –, später im Spiel habt ihr aber viele Freiheiten z.B. bezüglich eurer Dates und in welcher Reihenfolge ihr sie absolvieren wollt. Ganz klassisch hat auch das neue *Leisure Suit Larry* viele knackige Umgebungs- und Inventarrätsel, viel Erotik und den typischen *Larry*-Ferkelhumor. Minigames, Sackgassen oder Game-Over-Screens werdet ihr aber nicht im Spiel finden. Genauso wenig wie einstellbare Schwierigkeitsgrade und ein Hilfesystem. In puncto Herausforderung liegt das neue *Larry* ungefähr gleichauf mit den früheren Lucas Arts Games und soll im Umfang etwa acht bis zehn Stunden in Anspruch nehmen. Je nachdem, wie schnell ihr die Rätsel löst, natürlich!

Zurück in die 2D-Welt

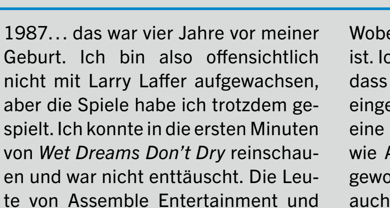
Mit der Optik hat sich das Team von Crazy Bunch wirklich viel Mühe gegeben. Zwar waren bei dem Material, das uns gezeigt wurde, Textboxen, Inventar und manche Details noch nicht final, doch schon jetzt wirkt *Wet Dreams Don't Dry* wie ein etwas durchgeknalltes Wimmelbild. Wer jetzt Angst hat, dass es wieder so ein 3D-Debakel wird, keine Sorge. Das neue Larry ist komplett in 2D gehalten, mit 35 handgezeichneten Szenen und über 30 handgezeichneten Charakteren, die alle einzigartig sind. Außerdem wird das Social-Media-Muster durchgezogen: Ihr habt nicht nur Timber, um eure Dating-Fähigkeiten zu verbessern, es gibt auch Instacrap, das vor allem für die Zwischensequenzen verwendet wird. Dort seht ihr so etwas wie eine Instagram-Story (kurze Videos oder Bilder), die zeigt, was mit Larry passiert.

Crazy Bunch und Assemble Entertainment möchten das Spiel für alle *Larry*-Fans entwickeln, aber auch für Leute, die Freude an klassischen Point-and-Click-Adventures haben und gerne knobeln. Trotzdem wollten sie Larry auch aufmotzen, ihn in eine Zeit bringen, die auch jüngere Spieler verstehen können, und den sowieso schon etwas trotteligen Macho vor die Herausforderung des 21. Jahrhunderts stellen. Im Herbst zeigt sich dann, was der neue Larry so alles kann. Ach ja, und es gibt Wrestler-Alpacas! ❑



Es sind über 30 Jahre vergangen und Lefty's Bar ist immer noch geöffnet! So eine Absteige.

PAULA MEINT



„Das ist ein *Leisure Suit Larry*, für das man sich endlich mal nicht schämen muss!"

1987… das war vier Jahre vor meiner Geburt. Ich bin also offensichtlich nicht mit Larry Laffer aufgewachsen, aber die Spiele habe ich trotzdem gespielt. Ich konnte in die ersten Minuten von *Wet Dreams Don't Dry* reinschauen und war nicht enttäuscht. Die Leute von Assemble Entertainment und Crazy Bunch wollen das, was Larry schon immer ausgemacht hat, erhalten und ins 21. Jahrhundert bringen. Wobei der Stil wirklich schön gewählt ist. Ich finde es außerdem interessant, dass die Entwickler auch viel Subtext eingebaut haben. Feminismus spielt eine Rolle, aber auch Großkonzerne wie Apple werden in die Waagschale geworfen. Donald Trump kriegt wohl auch einen kleinen Auftritt. All dem muss sich Macho Larry stellen. So wie es jetzt aussieht, haben die Jungs da etwas Gutes für euch in petto.

In Ramsgate trefft ihr Freunde und andere Spieler, schmiedet Rüstung und gründet Teams.

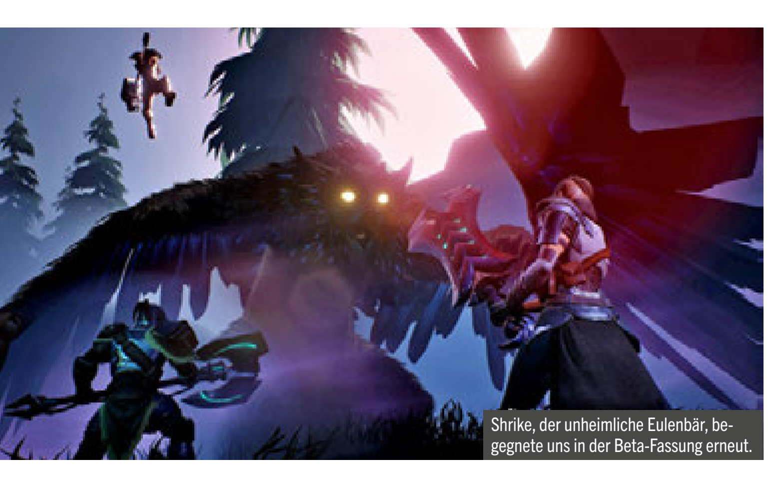
Dauntless

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Phoenix Labs
Publisher: Phoenix Labs
Termin: 2. Quartal 2018

Von: Katharina Reuß

Ihr habt es satt, auf die PC-Fassung von *Monster Hunter* zu warten? Dann brecht doch in die Jagdgründe von *Dauntless* auf!

M*onster Hunter* steht ganz ohne Zweifel an der Spitze der genrespezifischen Nahrungskette – das hat der Erfolg von *Monster Hunter World* mit Verkaufs- und Wertungsrekorden Anfang des Jahres bewiesen. Im Schatten des Giganten ist trotzdem genug Licht, damit kleinere Konkurrenten wie *God Eater* und *Toukiden* über die Runden kommen. Aber gibt es da wirklich Platz für einen weiteren Fressfeind? Ja, denn *Dauntless* wildert nicht einfach im Revier des scheinbar übermächtigen Giganten, sondern sucht sich eine eigene Nische innerhalb der Action-Rollenspiele mit dem Fokus auf Monsterjagd. Wir haben im Vorfeld die Inhalte der offenen Beta von *Dauntless* gespielt, Monster erledigt und am eigenen (zum Glück nur virtuellen) Leib erfahren, dass die Behemoths von *Dauntless* mindestens ebenso gefährlich sind wie die Ungetüme in *Monster Hunter World*.

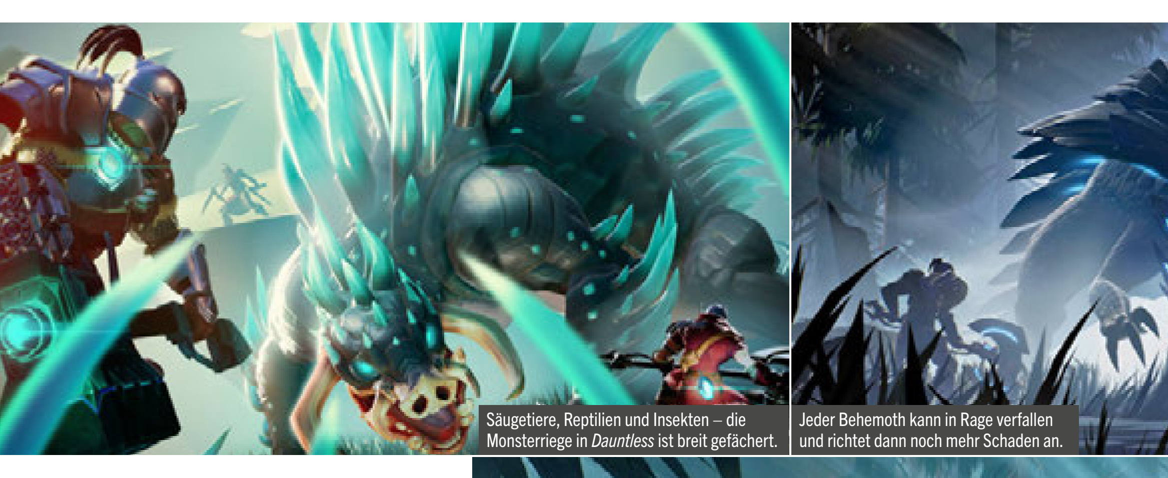

Shrike, der unheimliche Eulenbär, begegnete uns in der Beta-Fassung erneut.

Ähnlich, nicht gleich

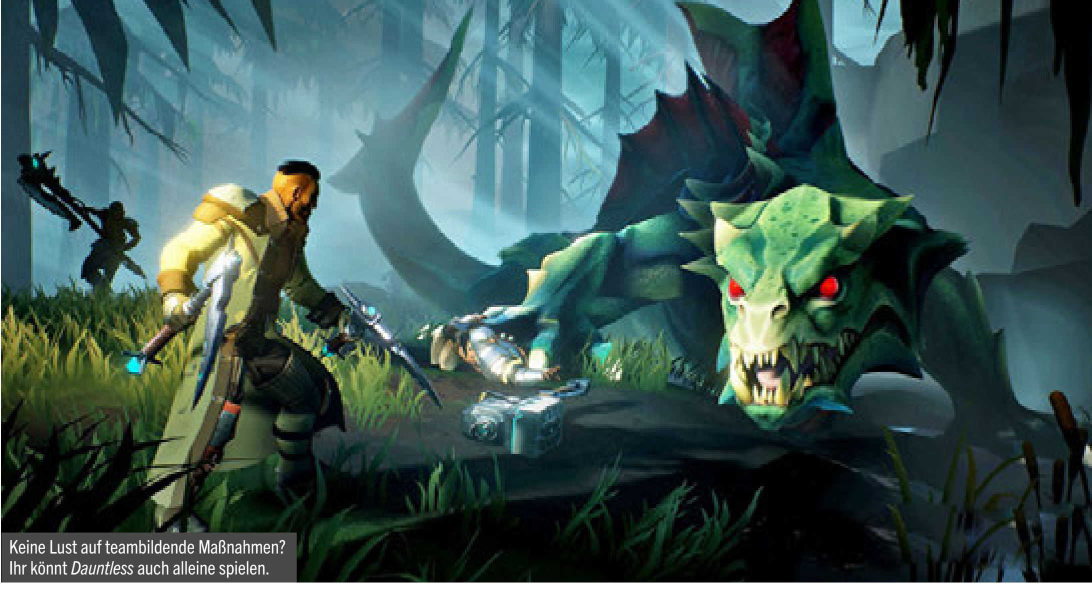
Natürlich stechen zuerst die Gemeinsamkeiten mit der Konkurrenz ins Auge. Riesige Monster jagen? Check. Aus erbeuteten Materialien bessere Ausrüstung fertigen? Check. Gemeinsam auf die Jagd gehen und in der Party unterschiedliche Rollen bekleiden? Check. Schön und gut, aber viel interessanter sind die Unterschiede von *Dauntless* zur Konkurrenz von Capcom. Am wichtigsten für die PC-Spieler dürfte die Tatsache sein, dass *Dauntless* wahrscheinlich vor *Monster Hunter World* auf dem PC veröffentlicht wird und die offene Beta ab dem 24. Mai für Jagd-Azubis zum Ausprobieren bereitsteht. Außerdem handelt es sich bei *Dauntless* um einen Free2Play-Titel – okay, das klingt erst einmal abschreckend, der Entwickler Phoenix Labs (das junge Studio besteht aus diversen Industrieveteranen) betont jedoch, dass die Bezahlinhalte in *Dauntless* rein kosmetischer Natur sein werden. Ihr könnt alle Behemoths (so werden die Monster im Spiel bezeichnet) jagen, alle Ausrüstung erhalten, alle Inhalte sehen und Missionen spielen, ohne einen müden Penny loszuwerden. Wenn ihr allerdings die Individualität eurer Figur unter Beweis stellen möchtet, dann kostet euch das. Extra-Emotes wie etwa das Luftgitarrespielen gehören zu diesen Zusatzangeboten, Färbeoptionen für eure Klamotten, Gestaltungselemente für euer ganz persönliches Wappen und Banner und Feuerwerk-Designs für die Signalraketen.

Der sagenumwobene Eulenbär

Aber genug von der grauen Theorie und rein ins Jagdvergnügen: Wir starten auf dem Marktplatz der Stadt Ramsgate und schließen uns mit den Entwicklern zu einer Vierergruppe zusammen. Unser erstes Ziel ist die Gegend mit dem klangvollen Namen „the monstrous verge“. Dort treibt sich Shrike herum, ein alter Bekannter von uns. Dieser Eulenbär hat uns bereits in der Alpha das Fürchten gelehrt und sich in der Zwischenzeit neue Moves angeeignet. Wir ziehen mit einem Zweihandschwert in den Kampf, der perfekten Waffe für den Jagdneuling, mit ausgeglichenen Werten, mittelmäßig schnellen Angriffen und simplen Kombos. Beim Kampfsystem mit dem Fokus auf Stamina-Management hat sich Phoenix Labs bei den japanischen Lehrmeistern inspirieren lassen, wenig überraschend erinnert *Dauntless* mit Attacken und Ausweichmanövern an Verwandte mit dem Namen *Dark Souls* und *Monster Hunter*. Von *Dark Souls* unterscheidet sich *Dauntless*


Säugetiere, Reptilien und Insekten – die Monsterriege in *Dauntless* ist breit gefächert.

Jeder Behemoth kann in Rage verfallen und richtet dann noch mehr Schaden an.


Keine Lust auf teambildende Maßnahmen? Ihr könnt *Dauntless* auch alleine spielen.

allerdings durch die starke Offensive, niemand versteckt sich während der Jagd hinter einem Schild. Von *Monster Hunter* hebt sich *Dauntless* durch die Konzentration auf direkte Attacken ab – so gibt es keine Umgebungsfallen und wir erklimmen die Behemoths nicht. Allgemein spielt die Umwelt eine viel bescheidenere Rolle in *Dauntless*, es gibt kein Ökosystem mit Nahrungskette wie in *Monster Hunter World*, die verschiedenen Jagdgebiete wirken im Vergleich (noch!) etwas leer und leblos. Immerhin stehen hier und da ein paar Blümchen zum Pflücken.

Alle für einen

Wie üblich im Genre weist jedes Monster unterschiedliche Trefferzonen auf. Verursachen wir genug Schaden an einem Körperteil, verliert der Behemoth unter Umständen dort Panzerung und im besten Fall ein paar seltene Crafting-Materialien. Ebenfalls zum Standard gehören die Elementtypen, auf die man als waschechter Jäger Rücksicht nehmen sollte. Mit zundergepolsterter Rüstung in ein Gefecht gegen ein brennendes Monster ziehen? Nicht zu empfehlen. Mit genau so einem Biest bekommen wir es als Nächstes zu tun. Wir legen schnell neue Ausrüstung in Ramsgate an, pfeifen das Luftschiff herbei und los geht es in eine Wüstenwelt mit rotem Sand. Hier lauert Charrogg, ein Behemoth, deutlich mächtiger als Shrike. Charrogg wird von dicken Panzerplatten geschützt, sondert heiß glühende Strahlen und zielsuchende Magmageschosse ab und gerät äußerst leicht in Rage – dann glüht das Monster rot, greift schneller an und verursacht noch mehr Schaden. Gut, dass unser Teamkollege vorsichtshalber eine Extraladung Heilpylonen eingesteckt hat. Jeder darf vier unterschiedliche Hilfsmittel auf die Jagd mitbringen, vom Heiltrank bis zu portablen Buff-Stationen, die dem ganzen Team zugutekommen. Und damit die Team-Mitglieder sich sinnvoll ergänzen, sehen wir vor dem Start der Mission, was unsere Kollegen in den Taschen und am Körper tragen. Mit Chat-System, Gildenmechanik und jeder Menge Emotes steht Kommunikation mit anderen Spielern stärker im Mittelpunkt als bei der Konkurrenz. Einzelspieler werden trotzdem nicht außen vor gelassen. Wer möchte, stellt sich der Kampagne auf eigene Faust. Wir jedenfalls sind froh, nicht alleine gegen Charrogg antreten zu müssen, der uns einen harten Kampf liefert. Jeder geht mindestens einmal zu Boden und wird eilig von einem Kollegen wiederbelebt. Als gescheitert gilt eine Jagd in *Dauntless* dann, wenn alle Mitstreiter k. o. sind.

Wir finden unseren Meister

Das passiert schneller, als es uns lieb ist. Zum Abschluss der Spiel-Session führen uns die Entwickler zu einem ganz besondere Behemoth: Rezakiri gehört nicht schnöden Allerweltselementen wie Feuer oder Frost an. Er verfügt über die Kräfte des Lichts und beharkt uns mit Laserstrahlen, die wie ein Prisma in Regenbogenfarben leuchten. Das Design des Ungeheuers sticht verglichen mit den anderen Behemoths heraus, mit so einer Mischung aus Insekt und und Krebs kann selbst ein *Monster Hunter World* nicht aufwarten. Wir müssen uns bald geschlagen geben, denn zu allem Übel und den schlagkräftigen Fernkampfattacken des Behemoths kommt die Tatsache hinzu, dass er die meiste Zeit schwebt und wir mit unserem Hammer einfach nicht dicht genug an den Kopf herankommen, um ihn zu betäuben. Für einen weiteren Versuch fehlt uns die Zeit, dabei hätten wir noch jede Menge Möglichkeiten gehabt, unseren Jäger besser an die Situation anzupassen. Ausrüstungsgegenstände haben zum Beispiel Sockel, die Platz für Verbesserungen bieten, unsere Jägerlaterne (jeder trägt eine!) verleiht uns unterschiedliche Boni und ganz bestimmt hätten wir eine andere Waffe wählen sollen. Ob all die Maßnahmen helfen, wissen wir erst, wenn wir in die offene Beta starten – die, sobald ihr diese Zeilen hier lest, verfügbar ist. Und wer weiß, vielleicht treffen wir uns ja in Ramsgate? ❑

KATHARINA REUSS MEINT

„*Dauntless* ist die westliche Interpretation des *Monster Hunter*-Prinzips."

Dass in *Dauntless* der Wind aus westlicher Design-Richtung weht, sieht man der Welt, den Monstern und Charakteren auf den ersten Blick an. Der kantige, bunte Look mit Cartoon-Einschlag erinnert an MMORPG-Klassiker und macht zudem sofort klar, dass sich Phoenix Labs' Werk nicht daran versuchen möchte, ein möglichst überzeugendes Ökosystem zu zeichnen. Die Kämpfe, ob alleine oder in der Gruppe, stehen im Mittelpunkt und machen Spaß – auch den Spielern mit Japan-Affinität, denn beim Kombo- und Ausdauersystem hat sich *Dauntless* von den aktuellen Größen der Action-JRPGs inspirieren lassen. Als Naturliebhaber finde ich die Herangehensweise von *Monster Hunter World* persönlich reizvoller, kann mir aber vorstellen, dass andere Spieler an *Dauntless* gerade die Reduzierung auf das Wesentliche zu schätzen wissen.

KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

THE WITCHER

Netflix-Serie macht Fortschritte



Geralt von Riva wird wohl ab 2020 wieder über heimische Fernseher flimmern – als Teil einer TV-Serie zu *The Witcher*. Acht Episoden sind in Arbeit, die Ausstrahlung wird frühestens in zwei Jahren erfolgen. Die seit Längerem geplante Serie des Streaming-Dienstes Netflix hat aber inzwischen ein vollzähliges Autorenteam spendiert bekommen: Produzentin Lauren S. Hissrich hat für das neunköpfige Team unter anderem Autoren der Marvel-Serien *Daredevil* und *Jessica Jones* gewinnen können, eine erste Rohfassung des Skripts für die Pilotfolge sei bereits geschrieben. Laut Hissrich sollen sich die Episoden stark an den *The Witcher*-Büchern des polnischen Autors Andrzej Sapkowski orientieren. Sie reagierte damit auf Proteste einer Gruppe von Fans, die angesichts der Zusammensetzung des Autorenteams aus Männern und Frauen unterschiedlicher Hautfarben und verschiedener Herkunft eine Veränderung des Ausgangsmaterials befürchteten. Diese Angst vor verordneter politischer Korrektheit und einem möglichen Fokus auf Charaktere mit anderen Ethnien abseits der in bisherigen *Witcher*-Veröffentlichungen dominanten Menschen mit weißer Hautfarbe ist aber allein schon deshalb absurd, weil Romanautor Sapkowski selbst die Existenz anderer Kulturen in seinem Fantasy-Universum bestätigt hat. Sapkowski und Hissrich trafen sich unlängst; dabei bestätigte der Autor, dass die Dreharbeiten in Polen sowie Ost- und Zentraleuropa stattfinden sollen. Erste Gerüchte zur Besetzung sind noch mehr Wunschdenken: Schauspieler Mads Mikkelsen (*Hannibal*) sollte laut Meinung vieler Fans Geralts Rolle übernehmen, für seinen Mentor Vesemir wäre dagegen *Star Wars*-Superstar Mark Hamill bestens geeignet. Konkrete Infos zur Schauspielerriege dürften im Laufe des Jahres an die Öffentlichkeit dringen. Fans der *The Witcher*-Serie werden in jedem Fall aber viele alte Bekannte wie Ciri wiedersehen, auch wenn die Ereignisse aus CD Projekts RPG-Trilogie nicht in den acht Episoden behandelt werden. ❑

Info: www.pcgames.de

Weißkopf Geralt und viele andere aus den Spielen bekannte Charaktere sollen in der *The Witcher*-Serie auftreten und Monster jagen.

STALKER 2

Angekündigt!

Déjà-vu-Moment für Fans osteuropäischer Spiele: GSC Game World hat einen Nachfolger zum legendären Tschernobyl-Survival-Shooter angekündigt – zum zweiten Mal nach 2010. Damals sorgten Streitigkeiten um die Namensrechte dafür, dass das Projekt nie über die Planungsphase hinaus kam. Ob der zweite Versuch mehr Glück hat, wird sich in den nächsten Jahren zeigen: Der ukrainische Entwickler gibt sich konservativ und rechnet mit einer Veröffentlichung im Jahr 2021. Das Studio, dem seit der Fertigstellung von *Stalker* 2007 etliche Mitarbeiter den Rücken gekehrt haben, arbeitete zuletzt am Echtzeitstrategiespiel *Cossacks 3*. ❑

Info: www.stalker2.com



Bislang gibt es außer dem Namen noch keine Informationen zu *Stalker 2* (Bild aus Teil 1).

PRO EVOLUTION SOCCER 2019

Ohne Champions League

Für seinen jüngst angekündigten neuesten Spross der zweitbeliebtesten Fußballsimulationsserie verspricht Publisher Konami zwar mehr Lizenzen als jemals zuvor, tatsächlich darf sich *PES 2019* aber nicht mehr mit dem offiziellen Logo und der Fanfare der Champions League schmücken. Clubs wie Borussia Dortmund oder FC Liverpool sind aber nicht von diesem Lizenzverlust betroffen und mit den Originalspielern auf dem virtuellen Rasen vertreten. Die Veröffentlichung ist für den 30. August 2018 geplant; diesmal wollen die Entwickler dank neuer Global-Illumination-Technik vor allem an der Grafik und dem myClub-Modus schrauben. Spielmechanisch soll ein neues Erschöpfungssystem für die größte Veränderung sorgen. ❑

Info: www.konami.com/wepes/2019



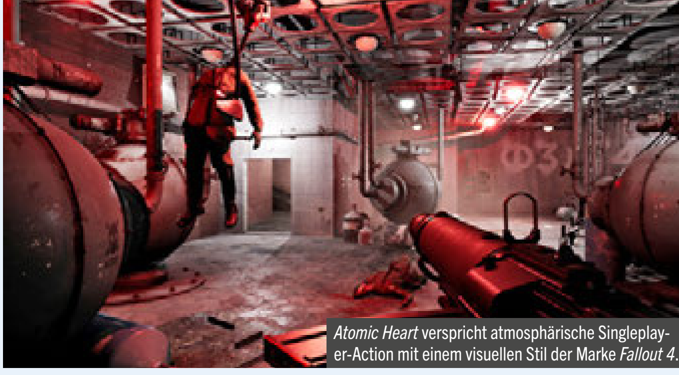
Am Start sind diesmal Originalstadien wie Anfield, Camp Nou, San Siro und Signal Iduna Park.

ATOMIC HEART

Wenn Bioshock auf Fallout trifft: Shooter mit UdSSR-Szenario



Die Roboter haben mit der Bevölkerung der UdSSR kurzen Prozess gemacht; ihr spielt einen der wenigen Überlebenden.



Atomic Heart verspricht atmosphärische Singleplayer-Action mit einem visuellen Stil der Marke *Fallout 4*.

Mit *Atomic Heart* entsteht beim russischen Entwickler Mundfish gerade ein Ego-Shooter, der zahlreiche Einflüsse anderer erfolgreicher Videospiele zu einem spannenden Mix verbindet, von *Fallout* über *Bioshock* bis hin zu *Stalker* und *Metro 2033*. Neue Informationen zur Story und dem Open-World-Design des Spiels skizzieren einen unheimlich ambitionierten Titel. So soll *Atomic Heart* in einer alternativen Sowjetunion spielen; die frei begehbare Open-World bildet laut Mundfish die komplette UdSSR in den Grenzen der 1980er-Jahre ab. Der Spieler reist von der Arktis im Norden bis zum Altai-Gebirge im Süden, dazwischen gibt's endlose Wald- und Seenlandschaften sowie verlassene Städte, das Erdreich durchzogen von unterirdischen Forschungsanlagen und Tunneln. Ein Netzwerk von Eisenbahngleisen verbindet die wichtigsten Orte miteinander.

Atomic Hearts Science-Fiction-Setting basiert auf einer Roboter-Apokalypse; die mechanischen Helfer aus den Fabriken von „Plant 3826“ sind durchgedreht und haben sich gegen ihre Schöpfer gewandt. Sowohl die Story als auch das Design der Roboterfieslinge erinnert an *Nier: Automata*. Quasi nebenbei haben wissenschaftliche Experimente dazu geführt, dass die abgeschlachtete Bevölkerung teilweise von den Toten aufersteht; in *Atomic Heart* kämpft ihr also nicht nur gegen Roboter, sondern auch gegen Zombies. Der Protagonist ist laut Mundfish „verrückt, aber clever“ und kann sich unter anderem per Crafting aus herumliegendem Schrott eigene Waffen für Nah- und Fernkampf zusammenbauen. Zur Hintergrundgeschichte wollen die Entwickler noch nicht allzu viel verraten, allerdings ist wohl eine Liebesgeschichte als Basis für die Ereignisse des Spiels angedacht. Laut Mundfish stecken über sieben Jahre Arbeit in dem Skript.

Atomic Heart soll noch 2018 erscheinen, der Release ist für PC, Playstation 4 und Xbox One angedacht. Einen schicken Trailer zum Spiel mit vielen abgefahrenen Gameplay-Szenen findet ihr auf PCGames.de. Unser Rat: Diesen Geheimtipp solltet ihr unbedingt im Auge behalten! ❑

Info: www.mundfish.com/atomic-heart

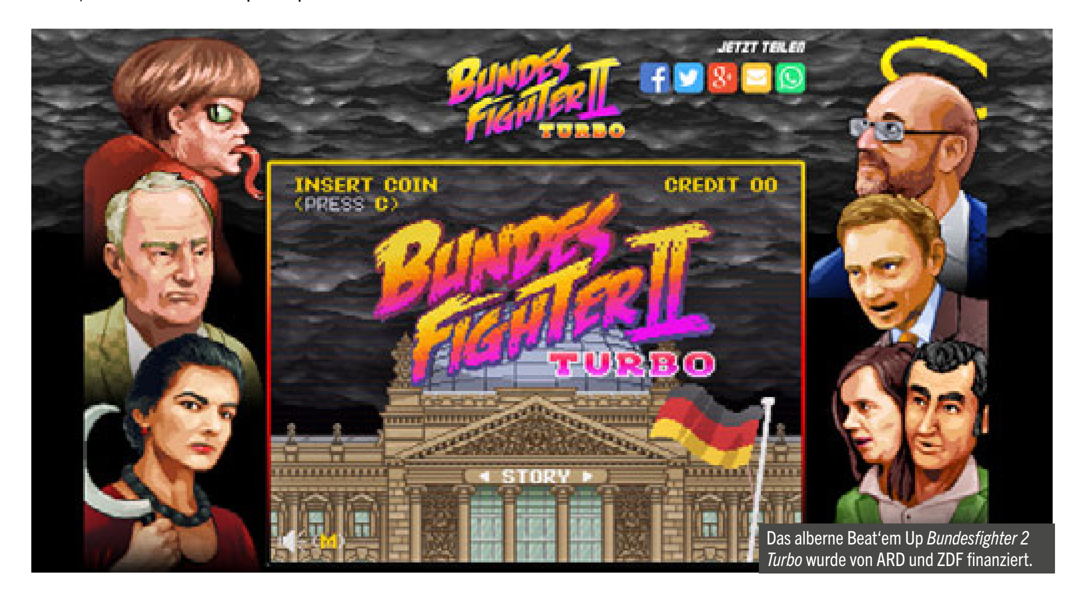
JEDER CODE GEWINNT
BATTLEFIELD 1
APOCALYPSE
POWER POINT
ENERGY DRINK
CLASSIC
JEDER CODE GEWINNT!
Sofortgewinn:
Battlefield 1 Battlepack
Preise in der Verlosung:
3x SONY PLAYSTATION 4 PRO - 1 TB
10x BATTLEFIELD 1 REVOLUTION
50x AORUS H5 GAMING-HEADSET
24 x 0,33 L Dose Power Point Classic Energy Battlefield 1 Limited Edition erhältlich auf:
amazon.de
www.battlefield.de/powerpoint
Battlefield 1 © 2018 Electronic Arts Inc. Battlefield, Battlefield 1, and the Battlefield 1 logo are trademarks of Electronic Arts Inc.

HAKENKREUZE IN SPIELEN

Neuer Wirbel um NS-Symbolik

Bundesfighter 2 Turbo ist ein kostenloses Browserspiel, in dem anlässlich der Bundestagswahl 2017 Spitzenpolitiker als Prügelspielcharaktere aufeinander losgehen. Die Spezialattacke des AfD-Kämpfers Gauland sieht dabei aus wie ein spiegelverkehrtes Hakenkreuz. Nach einem Urteil des Oberlandesgerichts Frankfurt aus dem Jahr 1998 sind solche verfassungsfeindlichen Symbole in Videospielen verboten, denn sie gelten nicht als Kunst. Allerdings wurde 2008 der Branchenverband GAME in den Kulturrat der Bundesrepublik aufgenommen – was für eine Klassifizierung von Spielen als Kunst spricht. Mit einer Klage gegen *Bundesfighter 2 Turbo* wollte GAME jetzt für Rechtssicherheit sorgen, denn aus Angst vor möglichen Konsequenzen haben Spiele wie die *Wolfenstein*-Reihe bislang auf Nazi-Symbolik in der deutschen Version verzichtet. Doch die zuständige Staatsanwaltschaft hat keine Ermittlungen aufgenommen. Das Online-Spiel sei „nicht strafwürdig." Es habe einen eindeutig satirischen Anstrich, diene der Aufklärung und sei auch kein typisches Spiel. Daher könne man davon absehen, die Grundregel anzusetzen, dass Spiele in Deutschland rechtlich keine Kunst sind. Selbst die Generalstaatsanwaltschaft sieht keinen Grund, wegen der NS-Symbolik zu handeln, denn die derzeitige Rechtslage sei „überholt". Die inzwischen gesetzlich verbindliche Freigabe der USK sei eine „wirksame Kontrollinstanz". Experten rechnen aber nicht damit, dass sich an der Spruchpraxis in Spielen etwas ändert, denn dafür bedarf es eines gerichtlichen Urteils. Ein solches könnte ein tschechischer Indie-Titel schaffen, der jüngst auf der Messe A MAZE als „Most Amazing Game" ausgezeichnet wurde und einen interaktiven Blick auf die Ereignisse im von Nazi-Deutschland besetzten Tschechien samt historischer Filmaufnahmen bietet. Aktuell ist der Titel hierzulande nicht erhältlich, die Entwickler streben aber nun eine Veröffentlichung im deutschen Steam-Store an. Sollte damit ein Präzedenzfall geschaffen werden, könnten künftige Spiele wie *Wolfenstein 3* hierzulande ohne Selbstzensur erscheinen – denn Kunstobjekten wie Filmen ist es erlaubt, verfassungsfeindliche Symbole im historischen Kontext zu zeigen. ❑

Info: www.pcgames.de



Das alberne Beat'em Up *Bundesfighter 2 Turbo* wurde von ARD und ZDF finanziert.

SERIOUS SAM 4: PLANET BADASS

Endlich keine Wüsten mehr!


Fraglich, ob Sam im Spiel Zugriff auf sein Motorrad hat. Fahrzeuge wären eine Premiere für die Reihe.

Mit einem kurzen Teaser-Trailer hat der kroatische Entwickler Croteam endlich den bereits seit Längerem angekündigten vierten Teil der Shooter-Reihe *Serious Sam* vorgestellt. Darin fährt der nie um einen coolen, selbstironischen Spruch verlegene Protagonist Sam auf einem Motorrad durch Wälder und Wiesen. Laut Croteam ist die Präsenz des saftigen Grüns kein Zufall: *Serious Sam 4* wird keine Wüstenszenarien mehr enthalten, nachdem die Vorgänger dem Spieler bereits mehrmals zwischen Sanddünen und Pyramiden Tausende dümmlicher Monster auf den Hals gehetzt haben. Details zum Spiel gibt's auf der E3 im Juni; möglicherweise bietet das VR-begeisterte Studio bei Teil 4 eine vollwertige Virtual-Reality-Unterstützung für alle Besitzer der teuren 3D-Brillen von Oculus und HTC. ❑

Info: www.croteam.com

F1 2018

Mehr Karriere, mehr Classic

Ab dem 24. August 2018 dürft ihr euch einmal mehr auf die original lizenzierten Rennstrecken des Formel-1-Zirkus begeben. Denn dann schickt Codemasters den neuesten Teil seiner *F1*-Serie ins Rennen. Die größte Überarbeitung erfährt der Karrieremodus, in dem das Zusammenspiel zwischen Piloten und Presse wohl eine gewichtigere Rolle als zuvor spielen soll – genaue Informationen dazu hat Codemasters noch nicht bekannt gegeben. Darüber hinaus versprechen die Entwickler zusätzliche Boliden im Classic-Modus, damit Historienfans auf ihre Kosten kommen. Das Spiel enthält zudem alle Fahrer und Pisten der Saison 2018 – also auch den Großen Preis von Deutschland am Hockenheim Ring und den Grand Prix von Frankreich auf der Strecke Paul Ricard. Aller Voraussicht nach wird *F1 2018* auf der E3 genauer vorgestellt. ❑

Info: www.codemasters.com

Sebastian Vettel und Lewis Hamilton sind auch im neuen Codemasters-Rennspiel dabei (Bild aus *F1 2017*).





DIE BESTEN VIDEO SPIEL SOUNDTRACKS ALLER ZEITEN

LIVE INTERPRETIERT DURCH ORCHESTER & CHOR!

COSPLAY CONTEST

DIE SIEGER ERHALTEN EXKLUSIVES GOODIE PACKAGE

MUSIK VON:

ZELDA, MARIO, FINAL FANTASY, THE WITCHER, ASSASSINS CREED UVM.

02.11.18 FRANKFURT – JAHRHUNDERTHALLE // 03.11.18 BERLIN – TEMPODROM

04.11.18 MÖNCHENGLADBACH – REDBOX // 05.11.18 HAMBURG – MEHR THEATER

TICKETS UNTER: WWW.ADTICKET.DE

WWW.VIDEOGAMESLIVE.COM













myCostumes.de

MOBILE-GAMES-CHECK

powered by honor

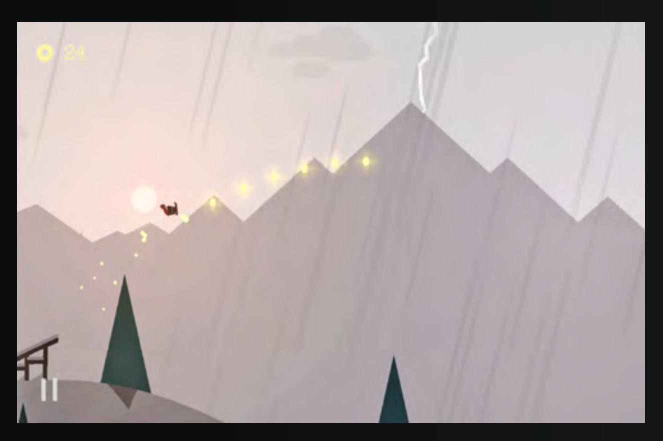


An dieser Stelle präsentieren wir euch wieder drei handverlesene Gaming-Apps – aktuelle Spiele, Klassiker oder Companion-Apps.

ALTO'S ADVENTURE

Genial einfach, einfach genial

Die Zeit scheint stillzustehen in *Alto's Adventure*. Das wunderbar minimalistische Snowboard-Abenteuer entführt uns auf eine Reise durch malerische Schneelandschaften. Mal fahren wir eingehüllt vom nächtlichen Sternenhimmel, mal unter gleißenden Sonnenstrahlen oder im diffusen Abendlicht. Die stimmungsvolle Atmosphäre lässt uns manchmal vor lauter Schauen beinahe das Spielen vergessen. Glücklicherweise ist die Steuerung so einfach, dass sie auch im halben Trancezustand von der Hand geht. Fahrt nehmen wir von selbst auf. Einmal auf den Screen getappt und wir springen. Halten wir gedrückt, vollführen wir einen Backflip. Während wir die Piste hinabbrettern, überwinden wir Hindernisse und Abgründe und sammeln Münzen und entlaufene Lamas für Punkte ein. Ein Klassiker im Endless-Runner-Genre, der immer wieder Freude macht!



INFOS

GENRE: Endless Runner
ENTWICKLER: Noodlecake
PLATTFORM: Android
PREIS: Free2Play

FAZIT



HOMO MACHINA

Eine Körperreise

Homo Machina wandelt auf den Spuren Fritz Kahns. Ganz im Sinne des renommierten deutschen Arztes und Anatoms veranschaulicht das Spiel die Vorgänge im menschlichen Körper als zusammenhängende Maschine. Und genau diese sollen wir heute zum Laufen bringen. Wir führen „unseren" Körper durch den Tag, beginnend beim Aufwachen über das Frühstück und die Arbeit bis hin zu einem abendlichen Rendezvous. Wir steuern die beteiligten Körperregionen verschiedener Prozesse über toll gestaltete Minigames. Es müssen Puzzles gelöst, räumliche Anordnungen hergestellt oder Schaltpläne verkettet werden. Dabei kommt auch der Humor nicht zu kurz. Mit spaßigen Bürokratie-Klischees und Arbeitsplatz-Allüren sorgt *Homo Machina* immer wieder für kleine Lacher. Mit gekonnter Balance zwischen Bildung und Spielspaß macht diese Erlebnisreise durch den menschlichen Körper wirklich Spaß. Ein Geheimtipp!



INFOS

GENRE: Puzzlespiel
ENTWICKLER: Darjeeling/ARTE
PLATTFORM: Android
PREIS: € 3,49

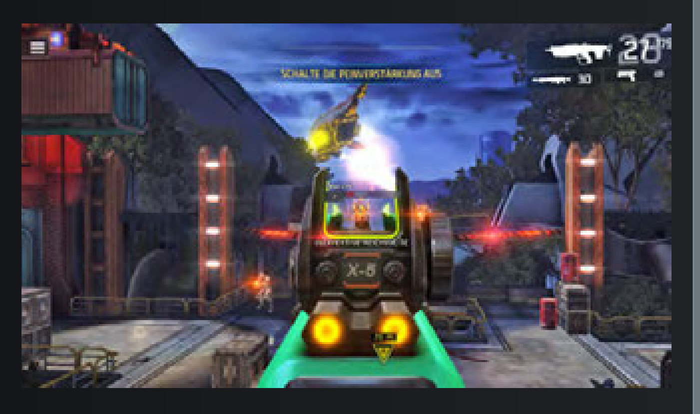
WERTUNG



SHADOWGUN LEGENDS

Ruhm und Arschtritte

In *Shadowgun Legends* schlüpfen wir in die Rolle eines frischgebackenen Söldners, der sich anschickt, eine Legende der ballernden Zunft zu werden. Zu Beginn werden wir in der Söldnerzentrale abgesetzt, wo sich auch andere Spieler tummeln. Dort können wir unser Aussehen verändern, dem Alkohol und Glücksspiel frönen, einen PR-Manager engagieren (der uns vielleicht auch mal als Statue verewigen lässt) oder einfach unsere Missionen annehmen. Letztere führen uns durch verschiedenste Aufträge, in denen wir Geschütze sabotieren, Stellungen einnehmen, waffenstarrende Bossgegner ausschalten und natürlich jede Menge Aliens wegpusten. Belohnungen hagelt es dabei fast so viele wie Kugeln. Wir verbessern Ausrüstung und Waffen, scheffeln fleißig Kohle und feilen an unserem Revolverhelden-Ruf. Abgerundet wird das Ganze von einer eingängigen Steuerung und schicken Grafik. Ein sehr guter Mobile-Shooter, der vor Spielspaß nur so strotzt.



INFOS

GENRE: Shooter
ENTWICKLER: Madfinger Games
PLATTFORM: Android
PREIS: Free2Play

WERTUNG

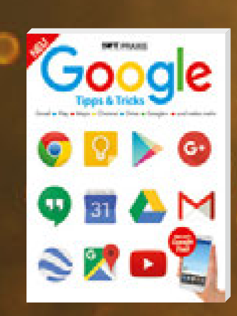




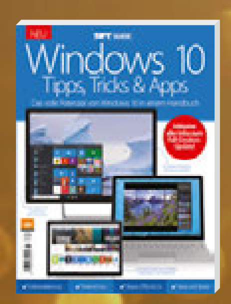
DIE AKTUELLEN PREMIUM-BOOKAZINES IM ÜBERBLICK







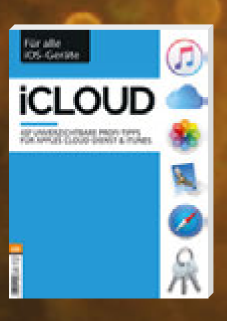










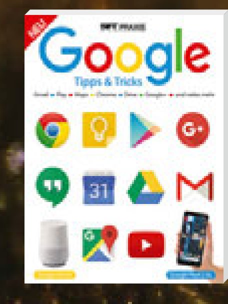






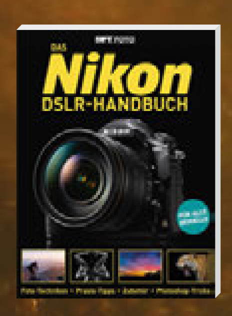






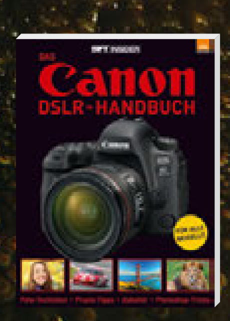










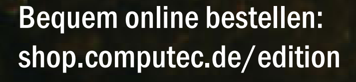














SPIELE UND TERMINE

Die wichtigsten Spiele der kommenden Monate und ihre Veröffentlichungstermine (Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung ▶ Neuankündigung ▶ Vorschau in dieser Ausgabe EARLY ACCESS Als Alpha- oder Beta-Version erhältlich

	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	PUBLISHER	RELEASE
▶	Agony	Adventure	Madmind Studio	Madmind Studio	29. Mai 2018
	Anno 1800	Aufbaustrategie	Blue Byte	Ubisoft	4. Quartal 2018
	Anthem	Action	Bioware	Electronic Arts	2019
	Aquanox: Deep Descent	Action	Digital Arrow	THQ Nordic	2. Quartal 2018
	Ashen	Action-Rollenspiel	Aurora44	Microsoft Studios	2018
▶	Ashes of Creation	Rollenspiel	Intrepid Studios	Intrepid Studios	4. Quartal 2018
	Bannermen	Echtzeit-Strategie	Pathos Interactive	Pathos Interactive	2. Quartal 2018
	Battalion 1944 EARLY ACCESS	Mehrspieler-Shooter	Bulkhead Interactive	Square Enix	1. Quartal 2019
NEU	Battlefield 5	Mehrspieler-Shooter	Digital Illusions	Electronic Arts	2018
▶	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft Montpellier	Ubisoft	2019
	Biomutant	Action-Rollenspiel	Experiment 101	THQ Nordic	2018
Seite 28	Bloodstained: Ritual of the Night	Action-Adventure	Artplay	505 Games	1. Halbjahr 2018
▶	Bus Simulator 18	Simulation	Stillalive Studios	Astragon Software	13. Juni 2018
	Call of Cthulhu	Rollenspiel	Cyanide	Focus Home Interactive	1. Halbjahr 2018
	Call of Duty: Black Ops 4	Shooter	Treyarch Corporation	Activision	12. Oktober 2018
	Crackdown 3	Action	Reagent Games, Sumo Digital	Microsoft Studios	2. Quartal 2018
▶	Crash Bandicoot N. Sane Trilogy	Platformer	Vicarious Visions	Activision	29. Juni 2018
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt Red	CD Projekt	Nicht bekannt
	Darksiders 3	Action-Adventure	Gunfire Games	THQ Nordic	2018
Seite 36	Dauntless	Action-RPG	Phoenix Labs	Phoenix Labs	2018
	DayZ EARLY ACCESS	Survival-Action	Bohemia Interactive	Bohemia Interactive	2018
	Die Gilde 3 EARLY ACCESS	Wirtschaftssimulation	Golem Labs	THQ Nordic	2. Quartal 2018
	Dragon Quest XI: Streiter des Schicksals	Rollenspiel	Chunsoft	Square Enix	4. September 2018
	Escape From Tarkov	Ego-Shooter	Battlestate Games	Battlestate Games	2018
▶	Eternity: The Last Unicorn	Rollenspiel	Void Studios	1C Company	3. Quartal 2018
	Fade to Silence EARLY ACCESS	Survival-RPG	Black Forest Games	THQ Nordic	August 2018
NEU	F1 2018	Sportspiel	Codemasters	Codemasters	24. August 2018
	Fear the Wolves	Battle-Royal-Shooter	Vostok Games	Focus Home Interactive	2018
▶	Flipping Death	Action	Zoink	Zoink	August 2018
	Forged Battalion EARLY ACCESS	Echtzeit-Strategie	Petroglyph	Team17 Digital	2018
▶	God's Trigger	Action	One More Level	Techland Publishing	2. Quartal 2018
	Greedfall	Rollenspiel	Spiders	Focus Home Interactive	2018
	Gwent: The Witcher Card Game EARLY ACCESS	Strategie	CD Projekt Red	CD Projekt Red	2018
	Hellpoint	Action-Rollenspiel	Cradle Games	Cradle Games	1. Quartal 2019
	Hunt: Showdown EARLY ACCESS	Action	Crytek	Crytek	2019
	Immortal: Unchained	Action-Rollenspiel	Toadman Interactive	Sony	2. Quartal 2018
	In the Valley of Gods	Adventure	Campo Santo	Campo Santo	2019
▶	Ion Maiden	Action	Voidpoint	3D Realms	3. Quartal 2018
	Iron Harvest	Echtzeit-Strategie	King Art Games	King Art Games	4. Quartal 2019
	Jurassic World: Evolution	Aufbaustrategie	Frontiert Developments	Frontier Developments	12. Juni 2018
	Lego: Die Unglaublichen	Action	TT Games	Warner Bros.	15. Juni 2018
Seite 34	Leisure Suit Larry: Wet Dreams Don't Dry	Point&Click-Adventure	Crazy Bunch	Assemble Entertainment	Herbst 2018
	Lost Ember	Adventure	Mooneye Studios	Mooneye Studios	2. Quartal 2018
	Mechwarrior 5: Mercenaries	Simulation	Piranha Games	Piranha Games	Dezember 2018
	Mega Man 11	Platformer	Capcom	Capcom	2018
▶	Mega Man X Legacy Collection 1 + 2	Platformer	Capcom	Capcom	24. Juli 2018
	Memories of Mars EARLY ACCESS	Action-Adventure	Limbic Entertainment	505 Games	2018
▶	Metro: Exodus	Ego-Shooter	4A Games	Deep Silver	1. Quartal 2019
	Mount & Blade 2: Bannerlord	Rollenspiel	Taleworlds Entertainment	Taleworlds Entertainment	Nicht bekannt
	Monster Hunter: World	Action-Rollenspiel	Capcom	Capcom	3. Quartal 2018
	Moons of Madness	Adventure	Rock Pocket Games	Rock Pocket Games	3. Quartal 2018
	Narcos (Arbeitstitel)	Action	Kuju	Curve Digital	Frühjahr 2019
	Onrush	Rennspiel	Codemasters	Deep Silver	5. Juni 2018
	Ori and the Will of the Wisps	2D-Plattformer	Moon Studios	Microsoft Studios	Nicht bekannt
	Overkill's The Walking Dead	Action	Overkill	Starbreeze Studios	4. Quartal 2018
	Oxygen Not Included	Aufbaustrategie	Klei Entertainment	Klei Entertainment	2018
	Paranoia: The Official Video Game	Rollenspiel	Cyanide, Black Shamrock	Cyanide, Black Shamrock	Nicht bekannt
	Pathfinder: Kingmaker	Rollenspiel	Owlcat Games	Owlcat Games	August 2018
	Phantom Doctrine	Rundentaktik	CreativeForge Games	Good Shepherd Entertainment	2018
▶	Phoenix Point	Rundentaktik	Snapshot Games	Snapshot Games	Juni 2019
	Praey for the Gods	Action-Adventure	No Matter Studios	No Matter Studios	2018
NEU	Pro Evolution Soccer 2019	Sportspiel	Konami	Konami	30. August 2018
	Psychonauts 2	Action-Adventure	Double Fine	Starbreeze Studios	Nicht bekannt
▶	Quake Champions EARLY ACCESS	Mehrspieler-Shooter	id Software	Bethesda	1. Halbjahr 2018
NEU	Rage 2	Shooter	Bethesda	Bethesda	2019
	RICO	Shooter	Ground Shatter	Rising Star Games	Herbst 2018
	Scorn	Action-Adventure	Ebb Software	Ebb Software	Oktober 2018

	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	PUBLISHER	RELEASE
Seite 14	Shadow of the Tomb Raider	Action-Adventure	Eidos Montreal	Square Enix	14. September 2018
	Shadows Die Twice (Arbeitstitel)	Nicht bekannt	From Software	From Software	Nicht bekannt
	Shenmue 3	Action	Ys Net	Deep Silver	2019
	Sinner: Sacrifice of Redemption	Action-RPG	Dark Star Studios	Another Indie	3. Quartal 2018
	Skull and Bones	Mehrspieler-Action	Ubisoft	Ubisoft	3. Quartal 2018
	Slay the Spire EARLY ACCESS	Strategie	Mega Crit Games	Mega Crit Games	2018
	Smoke and Sacrifice	Survival-RPG	Solar Sail Games	Solar Sail Games	31. Mai 2018
	Soul Calibur 6	Beat 'em Up	Project Soul	Bandai Namco	2018
	Space Hulk: Tactics	Rundentaktik	Cyanide Studios	Focus Home Interactive	2018
NEU	Stalker 2	Ego-Shooter	GSC Gameworld	GSC Gameworld	2021
	Star Citizen EARLY ACCESS	Weltraum-Simulation	Cloud Imperium Games	Cloud Imperium Games	Nicht bekannt
	State of Mind	Adventure	Daedalic Entertainment	Daedalic Entertainment	16. August 2018
	Strange Brigade	Action	Rebellion	Rebellion	28. August 2018
	Sunless Skies EARLY ACCESS	Rollenspiel	Failbetter Games	Failbetter Games	Sommer 2018
	System Shock Remake	Action-Rollenspiel	Night Dive Studios	Night Dive Studios	2020
	The 13th Doll	Adventure	Attic Door Productions	Attic Door Productions	31. Oktober 2018
	The Banner Saga 3	Taktik-Rollenspiel	Stoic Studio	Stoic Studio	24. Juli 2018
	The Bard's Tale 4	Rollenspiel	Inxile Entertainment	Inxile Entertainment	2018
	The Beast Inside	Adventure	PlayWay S.A.	PlayWay S.A.	März 2019
Seite 24	The Crew 2	Rennspiel	Ubisoft Reflections	Ubisoft	29. Juni 2018
	The Last Night	Adventure	Odd Tales	Raw Fury	2018
	The Surge 2	Action-RPG	Deck13	Focus Home Interactive	2019
	They Are Billions EARLY ACCESS	Echtzeitstrategie	Numantian Games	Numantian Games	2. Quartal 2018
	Tom Clancy's The Division 2	Shooter	Massive Entertainment	Ubisoft	Nicht bekannt
	Total War: Arena	Echtzeitstrategie	Creative Assembly	Sega	2018
	Total War: Three Kingdoms	Strategie	Creative Assembly	Sega	Herbst 2018
	Tropico 6	Aufbau-Strategie	Limbic Entertainment	Kalypso Media	3. Quartal 2018
Seite 30	Two Point Hospital	Simulation	Two Point Studios	Sega	2018
	Underworld Ascendant	Action-RPG	Otherside Entertainment	505 Games	2018
	Valnir Rok EARLY ACCESS	Online-Rollenspiel	Encurio	Reverb Triple XP	2018
	Vampyr	Action-Rollenspiel	Dontnod Entertainment	Focus Home Interactive	5. Juni 2018
	Voidrunner EARLY ACCESS	Action	RealityArts	RealityArts	2. Quartal 2018
	Warhammer 40.000: Inquisitor - Martyr	Action-RPG	Neocore Games	Neocore Games	5. Juni 2018
	We Happy Few EARLY ACCESS	Action-Adventure	Compulsion Games	Gearbox Publishing	3. Quartal 2018
	Witchfire	Ego-Shooter	The Astronauts	The Astronauts	Nicht bekannt
	World of Warcraft: Battle for Azeroth	Online-Rollenspiel	Blizzard Entertainment	Activision Blizzard	14. August 2018
	World War Z	Action	Saber Interactive	Paramount Digital Entertainment	2018



SEXY HARDWARE
FÜR DEINE CREW





AiRazor, die arschgeile,
hochwertige Gaming-Produktreihe
aus dem Hause LC-Power!

DEADPOOL 2
NUR IM KINO

GROSSES DEADPOOL 2 GEWINNSPIEL AUF WWW.LC-POWER.COM

LC-Power-AiRazor-Produkte u.a. erhältlich bei: Amazon.de - Bora-Computer.de - Cyberport.de | .at - KMComputer.de - Mindfactory.de - Brack.ch - Steg-Electronics.ch

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Undead Labs
Publisher: Microsoft
Erscheinungsdatum: 22. Mai 2018
Preis: ca. € 30,-
USK: ab 18 Jahren

Die Nahkämpfe sind blutig inszeniert, lassen aber Präzision vermissen.

State of **Decay 2**

Von: Peter Bathge

Arme Zombies: Im Nachfolger zum Survival-Überraschungshit 2013 machen bis zu vier Spieler gleichzeitig Jagd auf die Untoten.

Sie schlurfen, sie stöhnen, sie schlemmen – am liebsten frische Gehirne. Zombies haben längst die Mitte der Gesellschaft erreicht, unzähligen Filmen, Serien und Videospielen sei Dank. Stinkende Untote, die sich heutzutage von der Masse absetzen und ihre fünf Minuten Ruhm wollen, müssen sich also etwas einfallen lassen. Die animierten Leichen von *State of Decay 2* haben sich zu diesem Zweck ganz neu eingekleidet: Von einer neuartigen Blutseuche befallene Untote sind von Kopf bis Fuß von blutigen Geschwüren überzogen und ihre Augen leuchten rot – statt gelb wie bei ihren „normalen“ Zombie-Cousins. Das mag nicht allzu einfallsreich oder subtil sein, ist aber auch schon so ziemlich die größte Veränderung im Vergleich zum Vorgänger aus dem Jahr 2013. Der hat vor fünf Jahren die Xbox 360 und – mit Verspätung – den PC im Sturm erobert und sich millionenfach verkauft. Bis heute galt die Survival-Simulation als eines der besten frei verfügbaren Zombie-Spiele in einem Genre, das von unfertigen Early-Access-Titeln und in Deutschland indizierten Tech-land-Produktionen beherrscht wird. Nur einen großen Wunsch hatten die Fans nach dem Überraschungserfolg des Erstlings noch: zusammen im Koop-Modus Zombies zerkloppen. *State of Decay 2* erfüllt jetzt endlich diesen Wunsch, bleibt davon abgesehen aber so manche Verbesserung am grundsätzlichen Spielkonzept schuldig, die man sich nach so langer Zeit von Teil 2 der Sandbox-Apokalypse erwartet hat.

Kein Story-Schwergewicht

State of Decay 2 ist ein Action-Adventure aus der Third-Person-Perspektive. Die Steuerung funktioniert



Die sehr simple Geschichte muss hinter dem Sandbox-Charakter des Spiels zurückstecken.


Wer sich an Zombies heranschleicht, kann sie lautlos per Stealth-Takedown ausschalten.

Horrorvorstellung: Nachts dringend benötigte Rohstoffe zur Basis fahren und dann geht euch plötzlich das Benzin aus …

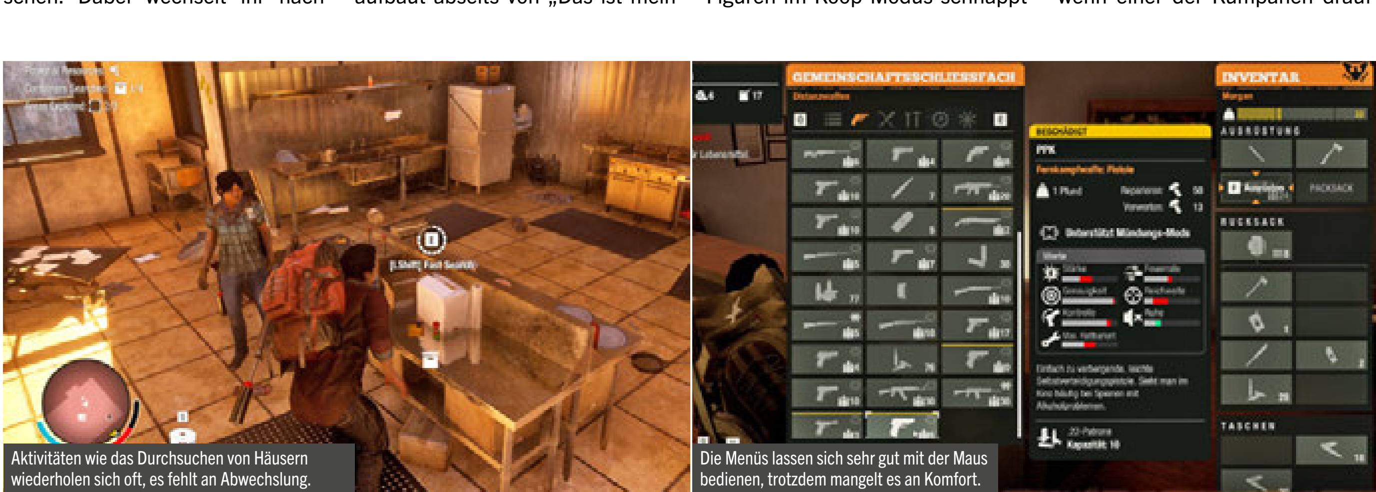
sowohl per Gamepad als auch mit Maus und Tastatur überwiegend gut. Am PC lassen sich alle Menüs per Mauszeiger bedienen, auch Inventar & Co. Die Tastenbelegung lässt sich anpassen. Deutsche Sprachausgabe gibt es derweil nicht, die Übersetzung erstreckt sich lediglich auf die Bildschirmtexte. Das hat aber nur geringfügigen Einfluss auf den Genussfaktor, denn die Dialoge bleiben einem ohnehin nicht im Gedächtnis; wer Wert auf interessante Geschichten in Spielen legt, der dürfte von *State of Decay 2* ebenso enttäuscht sein wie vom Vorgänger.

Einmal mehr übernehmt ihr eine Gemeinschaft von Überlebenden nach dem Ausbruch einer weltweiten Zombie-Plage und sorgt für das Wohlergehen der Pixelmenschen. Dabei wechselt ihr nach Belieben zwischen den Figuren, müsst aber einen Anführer bestimmen. Nur mit diesem dürft ihr anschließend die Hauptquest angehen, welche euch gut 15 Stunden beschäftigt. Andere Charaktere bieten euch Nebenaufträge an, die dabei erzählten Geschichten sind aber durch die Bank uninteressant. Auch die Haupthandlung ist kaum mehr als eine Ausrede, um Zombie-Köpfe zum Platzen zu bringen. Wer einen spannenden Plot erwartet, sollte woanders Ausschau halten; auch *State of Decay 2* ist vorrangig eine Sandbox-Simulation mit vielen Zufallselementen. Das sorgt unter anderem dafür, dass die teils per prozeduraler Generierung erstellten Charaktere ausgesprochen blass bleiben und man nie echte Beziehungen zu den Figuren aufbaut abseits von „Das ist mein Nahkampf-Typ“ oder „Die Frau hat einen exzellenten Gärtner-Skill“.

Umfang und Wiederspielwert überzeugen dafür: *State of Decay 2* enthält insgesamt drei Maps. Die besiedelt ihr wahlweise nacheinander in einem einzigen Spieldurchgang. Oder aber ihr wechselt bei einem Neuanfang mit einer anderen Kombination von Startcharakteren auch den Ort des Geschehens. Die Karten sind sehr groß und bieten Dutzende zu erkundende Häuser und Geschäfte. Im Inneren findet ihr wichtige Vorräte wie Munition und Nahrung, allerdings müsst ihr beim Erkunden Acht auf den verursachten Lärm geben. Denn laute Geräusche, etwa beim beschleunigten Durchsuchen von Kisten, locken Zombies an. Mit maximal zwei Charakteren im Solo- und vier Figuren im Koop-Modus schnappt ihr euch, was ihr könnt, und befördert den überlebensnotwendigen Krempel zu Fuß oder im Auto zurück zur Basis.

Von Bauarbeiten und Autopannen

In *State of Decay 2* ist das Lager der Mittelpunkt des Geschehens; auf jeder Map stehen mehrere Bauplätze mit unterschiedlichen Vor- und Nachteilen zur Verfügung. Allerdings dürft ihr nur eine Zentrale gleichzeitig besitzen. Der Basisbau motiviert enorm, durch das Anlegen von Farmen, Kasernen oder Trainingsräumen versucht ihr, die Bedürfnisse der Bewohner auszubalancieren. Neben Hunger und der medizinischen Versorgung müsst ihr unter anderem auch die Moral der Überlebenden im Auge behalten. Die kann absacken, wenn einer der Kumpanen drauf-



Aktivitäten wie das Durchsuchen von Häusern wiederholen sich oft, es fehlt an Abwechslung.

Die Menüs lassen sich sehr gut mit der Maus bedienen, trotzdem mangelt es an Komfort.

Nur wenn ihr die Seuchenherzen zerstört, bereitet ihr der Blutseuche ein für alle Mal ein Ende.

geht oder sich zu viele von Zombies infizierte Häuser in der unmittelbaren Umgebung befinden.

Achtung: Baulärm und der Krach von heißlaufenden Generatoren erhöhen das Risiko eines Zombie-Angriffs. Regelmäßig machen sich Untote über eure Basis her; meist können die einigermaßen clever agierenden KI-Kameraden solche Invasionen selbstständig zurückwerfen. Ab und zu müsst ihr jedoch aushelfen und dann geht es zwischen all den wild um sich hackenden Machetenschwingern und irren Axtmännern ganz schön chaotisch zu. Da hilft es wenig, dass die Computerverbündeten gerne mal mitten in eure Schusslinie laufen. *State of Decay 2* bietet in Sachen Basis-Verwaltung zwar ein paar neue Bauoptionen, aber wesentliche Veränderungen zum Vorgänger sucht man vergebens. Wer sich etwa tiefergehende Management-Mechaniken wie das Verteilen von Überlebenden auf bestimmte Jobs erhofft hat, wird enttäuscht. Zusammen mit der fehlenden Abwechslung im Spielverlauf kann das auf die Langzeitmotivation schlagen.

Aber *State of Decay 2* bietet durchaus Neuerungen, etwa die eingangs erwähnte Blutseuche. Um deren Verbreitung einzudämmen, müsst ihr ein halbes Dutzend Seuchenherzen auf der Map vernichten. Doch sobald ihr mit dem Angriff beginnt, stürzen sich alle Zombies in der Nähe auf euch. Der Anspruch dieser Kämpfe erhöht sich im Spielverlauf beständig, dadurch und durch das Auftauchen besonders gefährlicher Spezialzombies wie Boomer und Juggernaut ergibt sich eine angenehm ansteigende Schwierigkeitskurve. Unterschiedliche Härtegrade für Einsteiger und Profis existieren dagegen nicht.

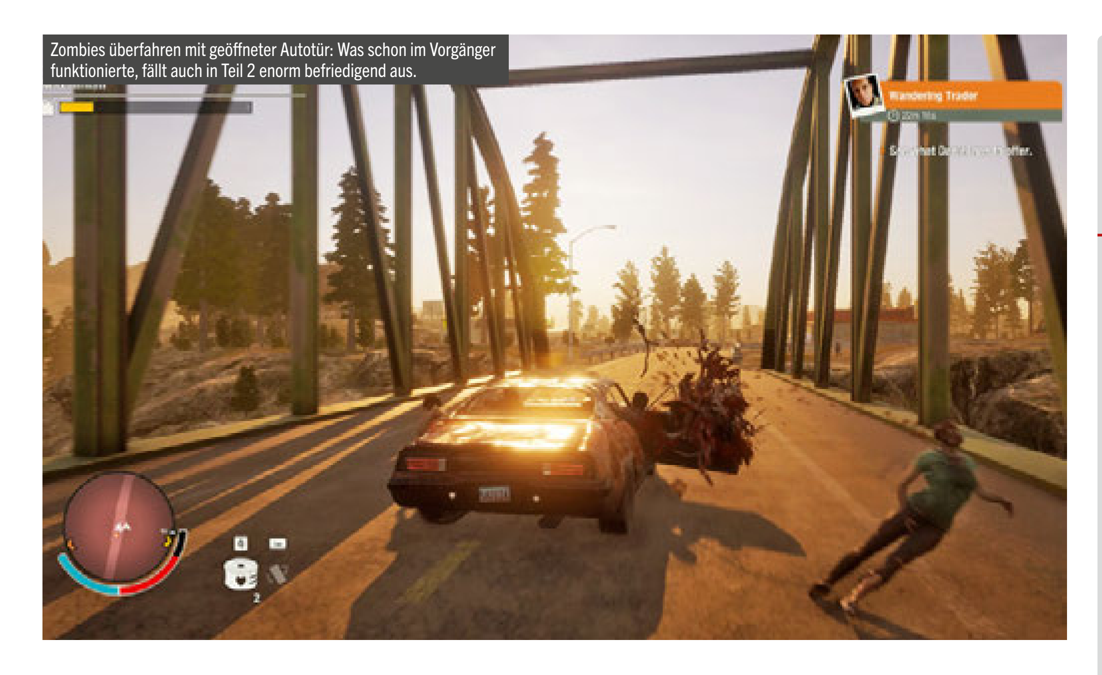
Neben den Zombies machen euch auch andere Menschen das Leben schwer. Mit den sogenannten Enklaven könnt ihr handeln, für sie erledigt ihr kleine Aufträge oder ihr nehmt ihre Mitglieder in eure Gruppe auf. Aber natürlich könnt ihr die Nachbarn auch einfach nach *The Walking Dead*-Manier über den Haufen ballern und euch ihr Zeug unter den Nagel reißen. So wie es eben auch bei einer echten Zombie-Apokalypse wahrscheinlich ablaufen würde.

Ob es in einem solchen Endzeit-Szenario auch so unbequem zugehen würde wie in *State of Decay 2*, ist allerdings fraglich. Es gibt so einige Komfort-Features, die wir schon im Vorgänger vermisst haben und von denen auch im Nachfolger jede Spur fehlt. So lassen sich die in schöner Regelmäßigkeit kaputtgehenden Waffen etwa nicht direkt im Inventar reparieren. Stattdessen müsst ihr sie erst ins Lager legen. Auch das Abladen von Ressourcen nach dem Plündern eines entfernten Gebäudes und der dabei nötige Charakterwechsel im Solomodus artet schon mal in Arbeit aus. Immerhin werden Säcke mit Vorräten, die ihr in den Kofferraum eines Fahrzeugs geladen habt, jetzt per Knopfdruck ins Lager übertragen, sobald ihr vor der Tür geparkt habt.

Apropos Fahrzeuge: Die müsst ihr wie im Vorgänger regelmäßig betanken und reparieren. Mit einer Autowerkstatt in der Basis könnt ihr


Eure Basis baut ihr schrittweise aus; in *State of Decay 2* dürft ihr stets nur ein Lager gleichzeitig verwalten.


Menschliche Enklaven bieten oft die Gelegenheit, neue Rekruten für eure Gemeinschaft anzuheuern.



Zombies überfahren mit geöffneter Autotür: Was schon im Vorgänger funktionierte, fällt auch in Teil 2 enorm befriedigend aus.

sie aber auch mit Upgrades versehen. Doch selbst die beste Panzerung schützt nicht vor dem ärgsten Feind in *State of Decay 2*. Damit ist ausnahmsweise mal kein Zombie gemeint; nein, wir sprechen von der eigenwilligen Fahrphysik in Verbindung mit der Kollisionsabfrage. Dadurch bleibt man immer wieder an kleinen Felsen oder in Gräben hängen – ohne Möglichkeit, das Auto dort jemals wieder wegzubekommen. Sehr ärgerlich, vor allem, weil anschließend der lange Marsch zurück zur Basis ansteht.

Probleme technischer Natur gab es dagegen kaum; lediglich die Performance könnte auf leistungsstarken PCs besser sein. Die Ultra-Einstellungen fressen eindeutig zu viel Leistung, besonders in Anbetracht der bescheidenden grafischen Güte. Ein Glitch- und Ruckelfest wie der Vorgänger auf der Xbox 360 ist *State of Decay 2* aber zum Glück nicht. Im Test fiel uns lediglich der eine oder andere kurzzeitig schwebende Zombie negativ auf. Bösartige Bugs glänzten dagegen mit Abwesenheit; die Xbox-One-Version kommt hier deutlich schlechter weg.

Kooperativ kloppen

Auch der neue Multiplayer-Modus läuft reibungslos. Ein Xbox-Live-Account und Windows 10 am PC sind Pflicht, um euch jederzeit als Freiwilliger für eine Koop-Partie zu melden. Gerüchteweise ist eine spätere Veröffentlichung über Valves Online-Plattform Steam geplant, aktuell gibt es das Spiel aber nur im Windows-Store. Wer nicht mit Fremden spielen will, lässt sich gezielt von Freunden einladen. Bis zu vier Spieler dürfen im Koop-Modus zusammen Zombies kloppen, dank Crossplay-Unterstützung auch über Plattformgrenzen hinweg. Allerdings gibt es zwei große Einschränkungen: Zum einen dürft ihr euch nicht zu weit vom Host-Spieler entfernen. Und zum anderen sammeln Gäste mit ihrem Charakter zwar Items und Erfahrungspunkte, der Missionsfortschritt wird aber nur für den Host gezählt und nur dieser darf Veränderungen an der Basis vornehmen. Trotz dieser Kritikpunkte macht das Zusammenspiel mit guten Freunden jede Menge Spaß.

Egal ob ihr alleine, zu zweit oder zu viert unterwegs seid, die Postapokalypse von *State of Decay 2* ist vor allem durch den Permadeath der Charaktere enorm spannend. Gibt eine eurer Figuren den Löffel ab, war es das für sie und ihr müsst mit einem Kollegen weiterspielen. Jeder Fehler kann der letzte sein; in kaum einem anderen Spiel ist es so nervenaufreibend, nachts an einer Horde Zombies vorbeizuschleichen. Da eure Helden mit der Zeit ihre Skills verbessern und ihr bei jedem Levelaufstieg zwischen zwei Upgrades wählen dürft, schmerzt der Verlust eines Überlebenden doppelt. Die Atmosphäre ist trotz der eher mauen Optik unschlagbar und in der Sandbox-Welt erlebt man Dutzende ganz individuelle Geschichten. Hier spielt *State of Decay 2* sein ganzes Potenzial aus – aber macht im Grunde auch nichts anders als der Vorgänger. Von den blutroten Zombies mal abgesehen … ❑

MEINE MEINUNG

Peter Bathge



„Bis auf den Koop-Modus nichts Neues."

State of Decay 2 ist so spaßig wie der Vorgänger – und dank des überfälligen Koop-Modus haben endlich auch Multiplayer-Fans ihr ideales Zombie-Survival-Spiel gefunden. Aber *State of Decay 2* hat auch den Nachteil, dass ich das alles schon einmal in kaum veränderter Form gespielt habe. Ja, es gibt neue Maps, Bauoptionen und ein paar frische Mini-Features wie die Seuchenherzen. Aber das Fundament ist das Gleiche – inklusive derselben Lücken im Spieldesign. Besonders beim Basis-Management hatte ich mir mehr Komplexität und Abwechslung erhofft. Im Solo-Modus mangelt es zudem an Komfort: Der ständige Wechsel zwischen den beiden aktiven KI-Helden und deren Rucksäcken gerät zur nervigen Fleißaufgabe. Aber für 15 Stunden hatte ich dennoch viel Spaß – wer sich noch nicht an der Zombie-Apokalypse sattgesehen hat, der erhält ein gelungenes Survival-Spiel mit gutem Preis-Leistungs-Verhältnis.

PRO UND CONTRA

- ➕ Drei Maps mit großem Umfang
- ➕ Hoher Wiederspielwert
- ➕ Starke Endzeit-Atmosphäre
- ➕ Permadeath sorgt für Nervenkitzel
- ➕ Koop-Modus für bis zu vier Spieler
- ➕ Motivierender Basisbau
- ➕ Gelungene RPG-Elemente
- ➕ Seuchenherzen als Zwischenziele
- ➕ Gefährliche Spezialzombies
- ➕ Gut austarierter Schwierigkeitsgrad
- ➕ Interaktion mit Enklaven
- ➖ Praktisch keine Veränderungen im Vergleich zu Teil 1
- ➖ Leicht chaotische Nahkämpfe
- ➖ Koop-Spieler müssen in der Nähe des Hosts bleiben.
- ➖ Basis-Management ohne Tiefgang
- ➖ Zuweilen unnötig umständlich
- ➖ Auf Dauer fehlt die Abwechslung.

WERTUNG 78


Um Icons auf der Karte aufzudecken, kraxelt ihr auf Aussichtstürme. Das ist aber optional.



Charaktere verbessern ihre Fähigkeiten, indem ihr sie einsetzt (rechts).

PC Games AWARD Ausgabe 06/2018 90

Pillars of Eternity 2: **Deadfire**

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Obsidian Entertainment
Publisher: Versus Evil
Erscheinungsdatum: 8. Mai 2018
Preis: ca. € 45,-
USK: ab 12 Jahren

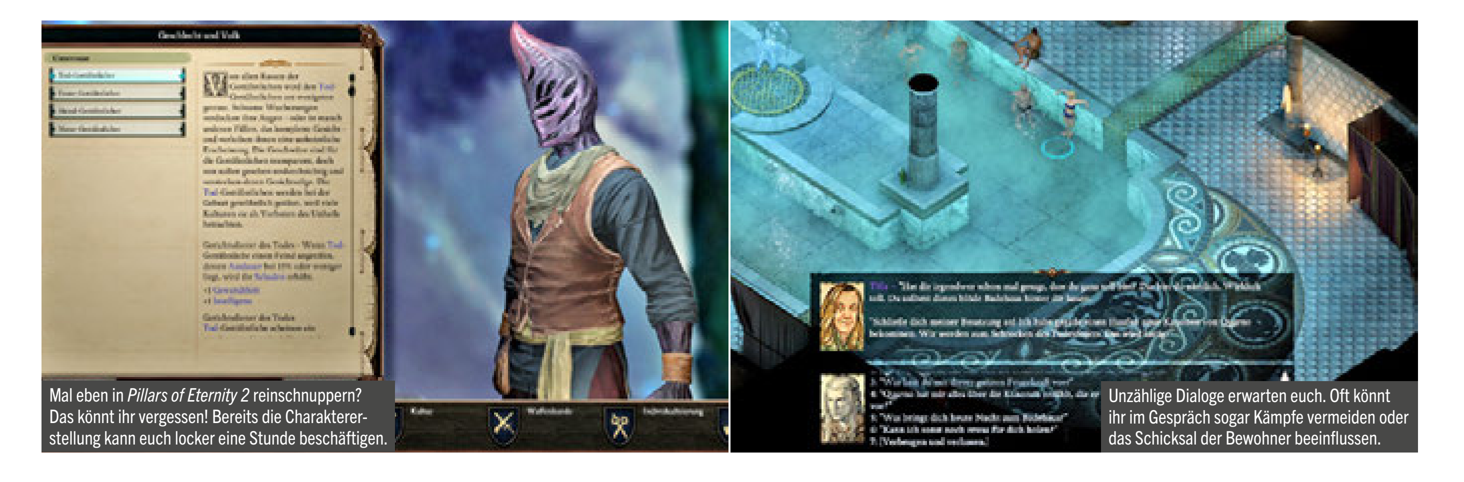
Deadfire soll der würdige Nachfolger zu *Pillars of Eternity* werden – mit frischem Setting, neuen Spielmechaniken und alten Stärken.

Von: Karsten Scholz

Fans isometrischer, gruppenbasierter Rollenspiele im Geiste von *Baldur's Gate* oder *Planescape: Torment* erleben seit einigen Jahren die Renaissance des lange eingestaubten Genres. Erst im letzten Jahr erschien mit *Divinity: Original Sin 2* ein absolutes Highlight dieser Gattung. Für zwei weitere, *Pillars of Eternity* sowie *Tyranny*, zeichnete 2015 respektive 2016 Obsidian Entertainment verantwortlich. Am 8. Mai ist das neueste Werk des Studios, *Pillars of Eternity 2: Deadfire*, für den PC erschienen und wir haben fast 60 Stunden in Eora verbracht, um für euch herauszufinden, ob die Macher von *Fallout 2* und *Icewind Dale* eine würdige Fortsetzung abliefern.

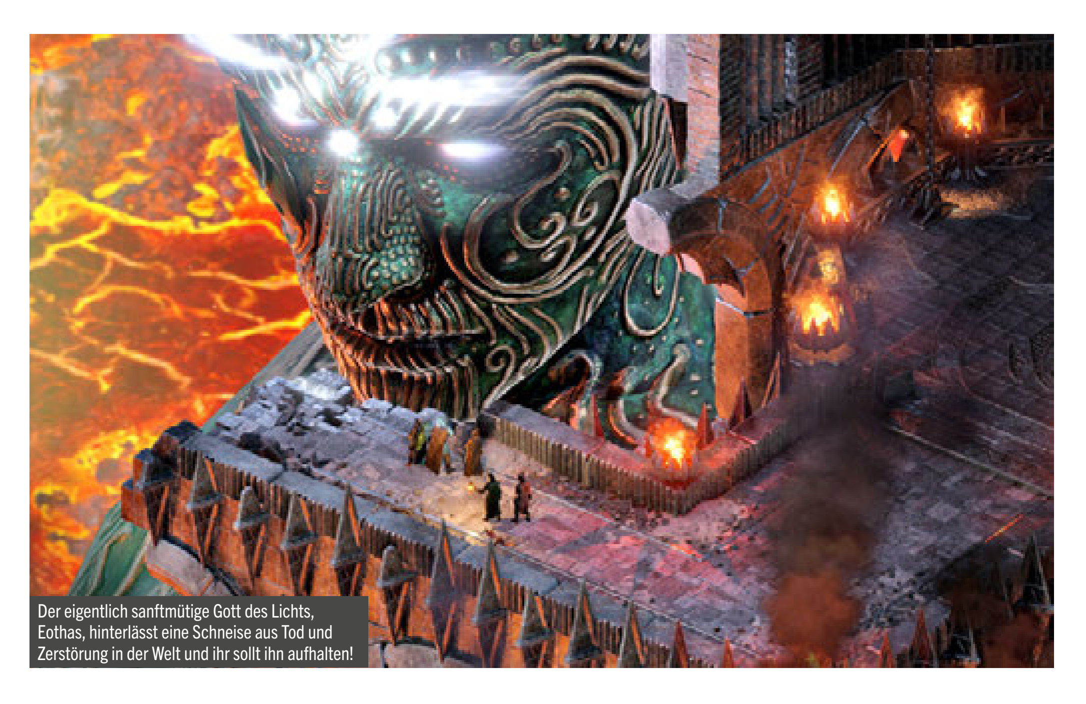
Jagd auf einen Gott

Deadfire beginnt gleich mit einem Knall und eurem Ableben. Schuld ist eine riesige Statue, die unter eurer Festung Caed Nua erwacht ist und nun auf ihrem Marsch zu den Inseln des Todesfeuers eine Schneise der Zerstörung hinter sich herzieht. Im Reich zwischen Leben und Tod erfahrt ihr, dass Eothas höchstpersönlich in die Statue gefahren ist. Der Gott des Lichts wurde eigentlich während eines heiligen Kreuzzugs zerstört. Zudem passt es nicht zu seiner friedfertigen Natur, dass er nun durch die Gegend stapft und unzähligen Opfern ihre Seele raubt. Die Götter schicken euch also zurück nach Eora, um herauszufinden, was der Abtrünnige plant. Es entspinnt sich eine spannende Jagd, die auch vor philosophischen Themen nicht haltmacht und euch immer wieder moralische Entscheidungen abverlangt, die sich auf das Ende auswirken. Wie im ersten *PoE* wird die Geschichte dabei vor allem in Textform erzählt. Oft klickt ihr euch durch Dialoge, in denen ihr nicht nur Informationen mit eurem Gegenüber austauscht, sondern wie in einem Buch etwas über die Umgebung und das Verhalten der Figuren erfahrt. Genauso erwarten euch aber auch interaktive Textfenster, in denen ihr beispielsweise bestimmt, ob ihr Hilfsmittel wie einen Enterhaken einsetzen wollt, um ein Fenster in luftiger Höhe zu erreichen, oder ob ihr euch einem Lager in der Wildnis offen nähert oder doch lieber den Schleichgang wählt. Die deutsche Übersetzung kann sich sehen lassen, grobe Fehler sind uns nur selten aufgefallen.



Mal eben in *Pillars of Eternity 2* reinschnuppern? Das könnt ihr vergessen! Bereits die Charaktererstellung kann euch locker eine Stunde beschäftigen.

Unzählige Dialoge erwarten euch. Oft könnt ihr im Gespräch sogar Kämpfe vermeiden oder das Schicksal der Bewohner beeinflussen.


Der eigentlich sanftmütige Gott des Lichts, Eothas, hinterlässt eine Schneise aus Tod und Zerstörung in der Welt und ihr sollt ihn aufhalten!

Neu ist, dass dieses Mal ein großer Teil der Texte vertont wurde, leider nur auf Englisch. In Kombination mit den passenden Soundeffekten und der stimmungsvollen Musik kommt fast so etwas wie Hörbuchatmosphäre auf.

Alles auf null

Der Zusammenprall mit dem Gott des Lichts hat euch nicht nur aus eurem Körper befördert, ihr habt auch einen großen Teil eurer Kräfte verloren. Der perfekte Grund, um sich im umfangreichen Baukasten einen neuen Helden zu schnitzen. Nach der Entscheidung für ein Geschlecht beginnt bereits die Qual der Wahl: Sechs Völker stehen euch zur Verfügung, die zudem noch Unterrassen mit verschiedenen Vor- und Nachteilen besitzen. Noch mehr Möglichkeiten erwarten euch bei der Klassenwahl, zumal ihr die elf Angebote neuerdings auch noch kombinieren dürft. So erhaltet ihr Zugriff auf die Kräfte zweier Klassen, dafür müsst ihr auf die stärksten Fähigkeiten verzichten. Auch hier gibt es Unterkategorien: Der Barbar kann etwa zum Berserker, Leichenfresser oder Zaubererschlächter mutieren. Wir haben uns letztlich einen Schurken-Attentäter erstellt, der kaum etwas aushält, dafür enormen Schaden verursacht. Dann noch die erste Fähigkeit ausgewählt, Attributspunkte in Macht, Verfassung und Co. verteilt, eure Abstammung sowie euren Beruf definiert (was ebenfalls Boni bringt) und zu guter Letzt das Aussehen eures Alter Ego individualisiert. Ihr merkt schon, hier kann man locker eine Stunde und mehr verbringen.

Kleinteilige, hübsche Südsee

Wie schon beim Vorgänger ist die Spielwelt in viele kleine Bereiche unterteilt, auch größere Städte bestehen aus mehreren Vierteln. Wechselt ihr die Zone, wobei auch Gebäude und sogar Stockwerke eigene „Zonen“ bilden, erwartet euch jedes Mal ein Ladebildschirm, der euch stets einen Tick zu viel Lebenszeit kostet. In Summe kommt da bis zum Finale einiges zusammen. Gut gefällt uns dafür, dass ihr euch auf der Oberweltkarte zu Fuß oder mit eurem Schiff frei und in Echtzeit bewegen dürft. So erkundet ihr die Inseln, sammelt Vorräte ein, steuert gezielt Ruinen an oder besucht Siedlungen. Die Zufallsbegegnungen auf der Welt- und den Stadtkarten lösen die bereits erwähnten Multiple-Choice-Textfenster aus. Je nachdem was ihr dort auswählt, kann es zum Gefecht kommen. Oft findet aber auch einfach nur ein Dialog statt oder ihr spürt einen Schatz auf. Während die Oberwelt optisch zweckmäßig daherkommt, können sich die mit der aufgemotzten Unity-Engine dargestellten Gebiete, die ihr in einer stufenlos zoombaren, aber leider nicht drehbaren Iso-Perspektive erkundet, sehen lassen. Die Texturen der handgezeichneten Hintergründe fallen auch auf der höchsten Zoomstufe knackig scharf aus, dazu kommen neue Wind-, Wetter- und verbesserte Lichteffekte, die den abwechslungsreich designten Orten Leben einhauchen. Für letztgenannten Punkt sorgen auch die Questgeber, Händler und normalen NPCs, die nun häufiger als noch im Vorgänger einem festen Tagesablauf folgen. Wollt ihr nachts in die Valianische Handelsgesellschaft, müsst ihr euch durch die Nachtwache kämpfen oder den Umweg über die Kanalisation nehmen. Nur tagsüber seid ihr an der Vordertür willkommen. Um Mitternacht habt ihr dafür in einer Seitenstraße die Möglichkeit, einer Gaunerbande aufzulauern, die einem hiesigen Schiffsbauer das Leben schwer macht.

Echtzeit mit Pause

Die Entwickler haben das Echtzeitkampfsystem mit Pausefunktion aus dem ersten Teil im Detail verbessert. So zieht ihr zum Beispiel mit vier statt fünf Gefährten in den Kampf, was für spürbar mehr Übersicht sorgt und mehr strategische Tiefe in die Gruppenzusammenstellung bringt. Mangels frei drehbarer Kamera fällt es zuweilen dennoch schwer, einzelne Widersacher anzuvisieren. Dafür hat Obsidian die Möglichkeit eingebaut, das Ziel von Zaubersprüchen nach dem Start der Beschwörung noch zu ändern. Dazu kommen Einstellungen, mit denen ihr zum Beispiel das Kampftempo drosselt oder erhöht, den Schwierigkeitsgrad verändert (es gibt insgesamt fünf Schwierigkeitsgrade, dazu weitere Modifizierungen sowie diverse Optionen für die Stufenskalierung der Gegner) und das KI-Verhalten eurer Kämpfer bis ins kleinste Detail oder über vorgegebene KI-Profile definiert. Die KI der Mitstreiter funktioniert so gut, dass ihr die Kämpfe auf den niedrigsten Schwierigkeitsgraden einfach laufen lassen könnt, um nur dann gezielt einzugreifen, wenn etwa ein besonders gefährlichen Gegner mit einem mächtigen Feuerball schnell zu Boden gehen soll.

Die wenigen Rätsel bringen Abwechslung in den Spielverlauf und lassen sich meist nach kurzer Zeit lösen. Knackige Kopfnüsse dürft ihr nicht erwarten.


Mit euren Taten beeinflusst ihr das Verhältnis zu euren Gefährten und den Fraktionen der Todesfeuer-Inseln. Auch Romanzen sind möglich.



Ob zu Wasser oder auf dem Land: Die Erkundung der Todesfeuer-Inseln nimmt einen wichtigen Teil der Spielzeit von *Pillars of Eternity 2* ein.

Eine Frage der Ressource

Zauberkundige müssen sich entscheiden, welche Sprüche sie wirken wollen. Die sind nämlich in verschiedene Stufen eingeteilt und für jede Stufe gibt es nur eine begrenzte Zahl von Aufladungen. Ganz anders funktioniert das Ressourcen-System der Nahkämpfer, die sich aus einem gemeinsamen Pool bedienen, der zu Beginn jedes Kampfes prall gefüllt ist, sich aber mit jeder eingesetzten Fähigkeit leert. Mönche, Medien und Sänger sammeln ihre Ressourcen wiederum erst im Laufe der Schlacht an. Dafür geht ihnen in langen Scharmützeln niemals die Puste aus. Alle Mitstreiter dürfen einmal pro Kampf eine Fähigkeit ermächtigen, sie also spürbar verstärken. Alternativ nutzen sie die Ermächtigung auf sich selbst, um einen Teil ihrer Ressourcen wiederherzustellen. Anders als die Zauberaufladungen oder Ressourcen könnt ihr eure Ermächtigungen nur über eine Rast auffrischen. Dafür benötigt ihr jetzt jedoch kein Rastzeug mehr, zudem könnt ihr fast überall in der Welt ein Lager aufschlagen. Es gibt aber auch die Möglichkeit, sich in einer Taverne ein Zimmer zu mieten. Je mehr ihr hier investiert, desto stärkere Boni gewährt euch die Verschnaufpause. Über eine Rast solltet ihr auch nachdenken, wenn sich eure Recken verletzt haben. Mit drei Verletzungen kommt ihr noch klar, bei der vierten schüttelt ihr die Hand des Sensenmannes. Heilungen helfen euch hier nicht weiter, ihr müsst den Geplagten beim Campen etwas Nahrung in die Hand drücken oder eben ein Gasthaus ansteuern. Unterm Strich macht uns das Kampfsystem dank der kleinen, aber feinen Verbesserungen noch etwas mehr Spaß als im Vorgänger. Mit dem fantastischen Pendant aus *Divinity: Original Sin 2* kann es aber nicht ganz mithalten.

Und eine Buddel voll Rum

Euer eigenes Schiff braucht ihr zum einen natürlich, um zu den Inseln des Archipels zu segeln. Zum anderen dient euch die Schaluppe aber auch als mobiles Hauptquartier und Ersatz für eure zerstörte Festung Caed Nua. Mit ausreichend Geld kauft ihr euch später eine deutlich größere Dschunke, verstärkt den Rumpf, investiert in ein besseres Segel und heuert Verstärkung für eure Crew an. Dann legt ihr fest, wer den Bootsmann gibt, wer für die Navigation verantwortlich ist oder die Kanonen bedient. Auch einen Koch, Chirurg und Steuermann solltet ihr einstellen. Sorgt außerdem dafür, dass immer genug Verpflegung an Bord ist. Mit Wasser und Zwieback geht die Moral schnell in den Keller. Irgendwann droht eine Meuterei. Kommt bei euch jedoch Rum und frisches Obst auf den Tisch, ist gute Laune vorprogrammiert. Der Ausbau eures Schiffes lohnt sich, um schneller ans Ziel zu kommen, vor schweren Stürmen gefeit zu sein und um in den Gefechten auf offener See eine gute Figur abzugeben. Hier wählt ihr in interaktiven Textfenstern, ob ihr an Fahrt aufnehmen, wenden, die Kanonen abfeuern oder die Position halten wollt. Eure Geschütze treffen den Gegner nur, wenn ihr euer Schiff optimal zum Feind ausgerichtet habt. Was spannend klingt, macht leider nur bedingt Spaß. Da der Kampf rundenweise abläuft und eure Kanonen einige Zeit brauchen, bis sie wieder feuerbereit sind, gibt es sehr viel Leerlauf. Gerade zu Beginn habt ihr es zudem oft mit schnelleren Schiffen zu tun, die sich nicht abschütteln lassen oder einfach das Weite suchen. Wir sind daher nach kurzer Zeit dazu übergegangen, den Gegner zu rammen und so den Echtzeitkampf an Bord auszulösen. Von diesem Mangel abgesehen ist die schwimmende Festung eine Bereicherung. Wenn eure Crew auf offener See ein Shanty zum Besten gibt, kommt fast das Gefühl von Freiheit und Abenteuer auf, das uns in *Assassin's Creed: Black Flag* so viele Stunden begleitet hat.

Viele Wege führen ans Ziel

Kämpfen oder aus der Gefahr herausquasseln? Diese Wahl habt ihr in den Quests von *Deadfire* häufig. An einer Stelle sollt ihr beispielsweise einen aufmüpfigen Piraten kaltstellen. Ihr könnt ihn zu einem Saufgelage überreden und bei Rum und Eintopf in einen Verbündeten verwandeln. Oder ihr präpariert sein Cembalo mit einer Bombe, die ihn in die ewigen Jagdgründe schickt. Alternativ befördert ihr einfach alle Freibeuter der Festung ins Nirwana. Wir haben uns letztlich dafür entschieden, unser Opfer durch den Diebstahl seines Schiffes auf die nur leicht bewach-

DIE ÄNDERUNGEN GEGENÜBER DEM VORGÄNGER

Obsidian hat einige Änderungen am Spielsystem von *Pillars of Eternity* vorgenommen. Diese Neuerungen haben uns besonders gut gefallen:

Das Karibik-Setting

Herrliche Sandstrände, mediterran angehauchte Küstenstädte, Piraten – die Welt von *Deadfire* kommt deutlich abwechslungsreicher und farbenfroher daher als die teils recht eintönigen Umgebungen des Vorgängers. Zudem gibt es auf den Inseln jede Menge zu entdecken!

Das eigene Schiff

Ja, der Austausch von Kanonenkugelsalven auf hoher See kommt recht spaßbefreit daher. Doch ansonsten ist das eigene Schiff ein prima Ersatz für die dröge Festung vom ersten Teil. Spätestens wenn die Crew ein Shanty einstimmt, kommt echtes Freibeuter-Feeling auf.

Die Optionsvielfalt

Bereits der erste Teil bot unzählige Einstellungsmöglichkeiten, *Deadfire* perfektioniert den Optionsbereich nun. Ob es das neue KI-System ist, die verschiedenen Varianten der Stufenskalierung oder die Freiheit beim Charaktersystem – hier werden Profis und Einsteiger gleichermaßen glücklich.


Wir haben unsere Dschunke für die finale Reise aufgerüstet, die hiesigen Piraten sind schon lange kein Problem mehr.



Die (auf den höheren Schwierigkeitsgraden) knackigen Bosskämpfe haben uns viel Spaß gemacht, auch die hübschen Effekte können sich sehen lassen.

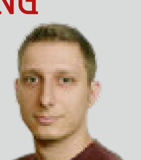
te Mauer zu locken und ihn dort mit Säbel unterm Kinn zur Rede zu stellen. Wie ihr vorgeht, welche Entscheidungen ihr trefft und auf welche Seite ihr euch schlagt, hat direkte Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf – auch weil die Fraktionen in *Deadfire* ihre eigenen Interessen verfolgen und es gar nicht gerne sehen, wenn ihr der Konkurrenz einen Gefallen erweist.

Gefährten & Charakterentwicklung

Nicht nur bei den Fraktionen habt ihr einen Ruf zu verlieren, auch eure sieben Gefährten schauen euch genau auf die Finger. Handelt ihr entgegen der Wertevorstellung eines Mitstreiters, kann es sogar passieren, dass er nicht mehr Teil eurer Gruppe sein will. Hier geht *Deadfire* deutlich weiter als *Tyranny* oder der Vorgänger. Auch Romanzen sind möglich, sogar gleichgeschlechtliche, wenn ihr mögt. Zu euren Gefährten gehören übrigens drei alte Bekannte aus dem ersten Teil, was im Umkehrschluss bedeutet, dass ihr es nur mit vier neuen Figuren zu tun bekommt – plus einige NPCs, die sich euch nach dem Abschluss spezieller Aufträge anschließen. Diese besitzen jedoch keine eigenen Questreihen und sind auch nicht Teil des Beziehungssystems. So ganz warm sind wir mit den Neuzugängen übrigens nicht geworden. Der gottähnliche Wasserformer Tekehu ging uns etwa mit seiner arrogant-weinerlichen Art schnell auf den Keks. Aber auch durchaus interessant geschriebene Figuren wie die Priesterin Xoti, die als Seelensammlerin und Anhängerin von Eothas einen wichtigen Beitrag zur Geschichte leistet, erreichen nie die Qualität von Lohse, Fane oder dem Roten Prinzen aus *Divinity: Original Sin 2*. Dafür sorgen die Sticheleien der Begleiter regelmäßig für Schmunzler und ihr entscheidet ab ihrem Beitritt, in welche Richtung sie sich entwickeln sollen. Außerdem dürft ihr die Kämpfer – genau wie euer Alter Ego – mit Waffen und Rüstungen ausstatten und besonders mächtige Teile verzaubern. Das Verzaubern von Gegenständen funktioniert dabei genauso simpel wie das Handwerk: Die Rezepte schaltet ihr mit der Zeit automatisch frei. Besitzt ihr alle für die Herstellung notwendigen Materialien, startet ihr per Knopfdruck den Fertigungsprozess. Das Angebot reicht von Arzneien, Giften und Nahrungsmitteln über Schriftrollen bis hin zu Sprengstoffen und Tränken. ❑

MEINE MEINUNG

Karsten Scholz



„Denkwürdiger Nachfolger für *Pillars of Eternity*“

Nachdem mir *Pillars of Eternity* und *Tyranny* bereits richtig gut gefallen haben, bin ich mit einer nicht gerade niedrigen Erwartungshaltung an den Test von *Deadfire* herangegangen. Spoiler: Die Entwickler von Obsidian erfüllen diese und liefern einen würdigen Nachfolger ab, mit dem ich um die 60 Stunden viel Spaß hatte. Klar, es gibt weiterhin Ecken und Kanten, die mangels drehbarer Kamera teils fehlende Übersicht in den Kämpfen etwa, die wenigen neuen, blassen Gefährten oder die häufigen, langen Ladezeiten. Doch wer auf taktisch anspruchsvolle Kämpfe und eine hübsche Iso-Grafik steht, wer Entscheidungen treffen will, die sich tatsächlich auswirken, und wer mit einer Heldengruppe Abenteuer bestreiten will, die in Erinnerung bleiben, der findet derzeit nur ein anderes Spiel auf dem Markt, das noch einen Tick besser ist: *Divinity: Original Sin 2*. Habt ihr das RPG von Larian auch schon durch? Dann zockt jetzt *Pillars of Eternity 2: Deadfire*, es lohnt sich!

PRO UND CONTRA

- ➕ Spielstand aus Vorgänger lässt sich importieren, zig Optionen
- ➕ Spannende Geschichte
- ➕ Fordernde Echtzeitkämpfe
- ➕ Motivierendes Charaktersystem
- ➕ Entscheidungen beeinflussen Spielverlauf und Ende
- ➕ Tolle englische Sprecher, stimmungsvolle Musik
- ➕ Hübsche Iso-Grafik, abwechslungsreiche Spielwelt
- ➕ Großer Umfang (40+ Stunden)
- ➖ Oft generische Nebenmissionen
- ➖ Nicht drehbare Kamera
- ➖ Wenige neue, teils blasse Begleiter
- ➖ Viele, lange Ladezeiten
- ➖ Keine deutsche Vertonung




Nach Stufenaufstiegen dürfen wir Fertigkeiten verbessern, neue Fähigkeiten erlernen sowie den Umgang mit Waffengattungen optimieren.


So sah unsere Weltkarte der Todesfeuer-Inseln nach etwa 35 Stunden aus. Wer alles entdecken will, ist eine ganze Weile beschäftigt.

PC Games AWARD
Ausgabe 06/2018 89

Turmhohe Mechs im Clinch: *Battletech* liefert eine grandiose Umsetzung der Tabletop-Vorlage.

Battletech

Genre: Rundenstrategie
Entwickler: Harebrained Schemes
Publisher: Paradox Interactive
Erscheinungsdatum: 24. April 2018
Preis: € 39,99
USK: nicht geprüft

Mechs sind nicht jedermanns Sache. Warum ihr *Battletech* von Harebrained Schemes trotzdem eine Chance geben solltet, erklären wir im Test.

Von: Benjamin Danneberg & Sascha Lohmüller

Mechwarrior Behemoth liegt in ihrem Shadow Hawk hilflos am Boden: Beide Arme wurden ihrem Mech weggeschossen, die Panzerung zeigt riesige Löcher, Funken sprühen und an diversen Stellen qualmt der Metallkoloss. Behemoth selbst ist schwer verletzt, ihre beiden verbliebenen Kameraden sind ebenfalls angeschlagen. Sie richtet ihren Mech mühsam wieder auf und feuert mit dem verbliebenen Laser auf den feindlichen Dragon: Verfehlt!

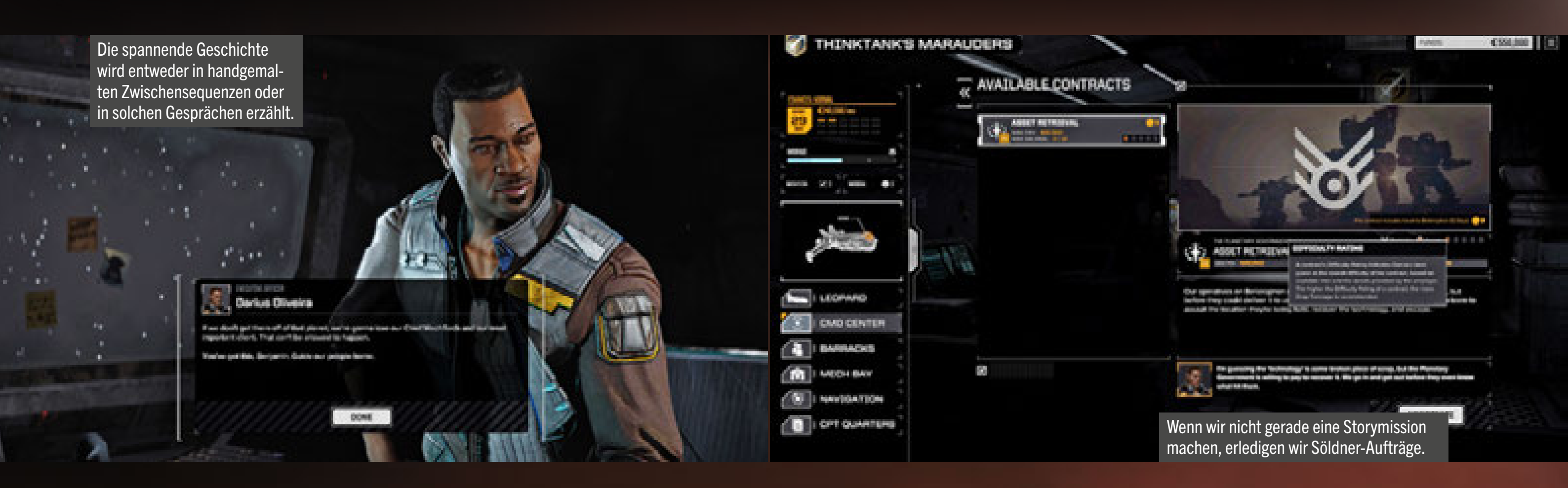
Eine weitere Salve aus Lasern und Raketen des Gegners muss der gebeutelte Mech komplett schlucken. Die interne Struktur ist fast komplett im Eimer und Behemoth steht kurz vor dem Tod. Während ihre Kameraden zwei andere Feinde bearbeiten, setzt sie zu einem letzten Nahkampfangriff an. Sie rammt dem Dragon ihr gesamtes Gewicht entgegen … und trifft kritisch: Das feindliche Cockpit zerbirst, der gegnerische Mechwarrior wird tödlich getroffen. Die eben noch sicher erscheinende Niederlage wurde mit dieser Verzweiflungstat in einen Sieg verwandelt.

Die besten Spiele sind die, die gute Geschichten erzählen. Das gilt nicht nur für die Story, die erzählt wird: Wenn die Ereignisse des Spiels selbst, ihre Wendungen, Einzelheiten und Randbemerkungen dazu führen, dass wir uns daran erinnern und es weitererzählen, dann liegt definitiv ein gutes Spiel vor. Entwickler Harebrained Schemes hat bereits mit der *Shadowrun*-Trilogie bewiesen, dass sie tolle Geschichten erzählen können. Gelingt ihnen das gleiche Kunststück auch mit dem neuen *Battletech*-Spiel?

Filmreife Kampagne

Eigentlich verspricht es ein ruhiger Tag zu werden: Wir sollen Lady Arano zu ihrer Einsetzungszeremonie als Oberhaupt über das Aurigan Reach (eine verhältnismäßig leicht besiedelte Region der Rimward Periphery) eskortieren. Was als Routineauftrag beginnt, endet in Verrat und Massenmord: Lady Arano wird von ihrem eigenen Onkel hintergangen und wir müssen ab sofort um unser Leben kämpfen.

Das muss als Beschreibung der Ausgangslage des Spiels ausreichen, denn wir wollen auf keinen Fall die Geschichte weiter spoilern. Von Beginn an glänzt diese mit jeder Menge überraschender Wendungen, sogar in den Missionen selbst. Die Geschichte wird in Textfenstern



Die spannende Geschichte wird entweder in handgemalten Zwischensequenzen oder in solchen Gesprächen erzählt.

Wenn wir nicht gerade eine Storymission machen, erledigen wir Söldner-Aufträge.

erzählt und ist hervorragend geschrieben: Die Charaktere erwachen im Verlauf der Handlung richtig zum Leben und wachsen uns ans Herz, ihre Beweggründe und Ziele sind jederzeit nachvollziehbar. Sogar unsere Mechwarrior-Kameraden, die bis auf Kampfkommentare nicht direkt zur Geschichte beitragen, werden durch Situationen wie die eingangs beschriebene zu einem festen Bestandteil des Gesamtbildes.

Die Kampagne ist kein schmückendes Beiwerk. Stattdessen ist sie Motivation und treibendes Element. Wir sind ständig gespannt auf die nächste Mission, wollen unbedingt wissen, wie es weitergeht und entwickeln über die Zeit ein persönliches Motiv, die Geschichte zu einem hoffentlich guten Ende zu bringen. Damit ist Entwickler Harebrained Schemes ein toller Coup gelungen: Haben wir anfangs den Fokus des Spiels in den strategischen Gefechten gesehen, überrascht *Battletech* mit starkem Rollenspieleinschlag und einer filmreifen Geschichte.



Wir können das komplette Aurigan Reach bereisen und überall Aufträge erledigen.

Enorme taktische Tiefe

Nein, das Gameplay wurde darüber nicht vergessen. Ganz im Gegenteil: *Battletech* bietet eine der besten rundenbasierten Strategieerfahrungen, die wir je gespielt haben. Wir werden zu Beginn langsam an die 3D-Steuerung der Mechs unserer Lanze (der Fachbegriff für Squad in *Battletech*) herangeführt. Vier Mechs befehligen wir in der Regel in einer Mission, die Zusammenstellung erfolgt jeweils vorher in unserem Dropship (unserer Raumschiff-Basis).

Die Kamera können wir frei bewegen, um Sichtlinien und vorteilhafte Stellungen im Gelände auszumachen, die Mechs werden dann über ein Punkteraster bewegt. Je nach Klasse (Light, Medium, Heavy, Assault) ist die Sicht- und Bewegungsreichweite begrenzt. Wir wählen die Stelle aus, an die sich unser Mech bewegen soll und legen dann die Blickrichtung fest. Das entscheidet darüber, wen wir angreifen können. Über Sichtlinien wird das komfortabel dargestellt: Ist die Linie zum feindlichen Mech durchgezogen und rot, haben wir freies Schussfeld.

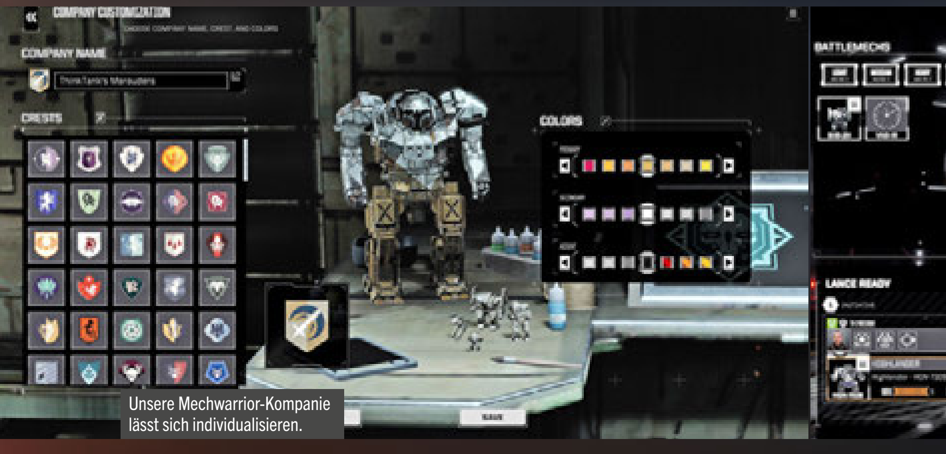
Haben wir ein Opfer im Visier, klicken wir es an und brauchen dann eigentlich nur noch auf den Feuerknopf drücken. Allerdings müssen wir je nach Bewaffnung darauf achten, wie hoch unsere Trefferchancen sind und welche Hitzeentwicklung zu erwarten ist. Feuern wir etwa eine volle Salve Hochleistungslaser ab, kann Überhitzung zu Schaden an der internen Struktur des Mechs und bei Erreichen einer bestimmten Grenze sogar zur kompletten Abschaltung führen. Damit das nicht passiert, dürfen wir unsere Waffen einzeln abschalten. Je nach Situation kann es aber auch sinnvoll sein, die Überhitzung in Kauf zu nehmen, um massiven Alphaschaden auszuteilen. Wir müssen uns nur gut überlegen, wann wir das tun. Treffer werden „ausgewürfelt“, d. h. nach Prozentchancen festgestellt. Deshalb kann es auch Sinn ergeben, Langstreckenwaffen auf kurze Entfernungen abzuschalten.

Der Mech liegt im Detail

Mechs sind in verschiedenen Trefferzonen aufgeteilt: Beine, Arme, rechter, linker und mittlerer Torso sowie der Kopf. Jedes Körperteil hat eigene Panzerungswerte und kann separat Schaden nehmen. So kann jedes einzelne Teil abgeschossen werden. Verliert ein Mech beispielsweise beide Beine, gilt er als zerstört. Verliert er einen Arm, ist die daran montierte Waffe Geschichte.

Über Moralfähigkeiten dürfen wir einzelne Körperteile präzise anvisieren. Das ist ebenfalls möglich, wenn ein Mech am Boden liegt. Hier spielt das Stabilitäts-Feature eine wichtige Rolle: Angriffe jeder Art fügen neben dem Schaden an Panzerung, Struktur und Piloten unterschiedlich viel Stabilitätsschaden hinzu. Hat ein Mech eine gewisse Menge Stabilitätsschaden erhalten, gerät er aus dem Gleichgewicht und fällt zu Boden. Eine perfekte Gelegenheit, bestimmte Körperteile unter Beschuss zu nehmen. Außerdem erleidet der Pilot bei jedem Knockdown eine Verletzung. Hat er sein Maximum an Verletzungen kassiert, geht er KO oder stirbt sogar. Wir müssen einen Mech also nicht zwangsläufig zerstören, wir können ihn auch so oft umkippen, bis der Pilot den Löffel abgibt.

Aber es gibt noch mehr taktische Finessen im Spiel. Je weiter unser Mech läuft, desto mehr Ausweichpunkte bekommt er. Das sorgt für eine höhere Chance, gegnerischen Angriffen zu entgehen. Auch das Terrain spielt eine wichtige Rolle: Im Wald erhalten wir einen Deckungsbonus, während Wasser uns zwar verlangsamt, sich aber positiv auf das Hitzemanagement auswirkt. Ein bis unters Dach mit hitzeintensiven Waffen bestückter Battlemaster wird im Wasser zu einer echten Bedrohung. Aber auch Höhenunterschiede spielen eine Rolle. Mechs, die von erhöhter Position schießen, erhalten einen kleinen Trefferbonus. Und dann wäre da noch der



Unsere Mechwarrior-Kompanie lässt sich individualisieren.



Vor einem Kampf weisen wir die Mechs und ihre Mechwarrior zu.



Viele Planetenumgebungen sind sehr schön und detailliert gestaltet.

Nahkampf: Wir können im richtigen Moment und wenn wir nah genug dran sind, mit Arm oder Torso spektakuläre Angriffe starten. Gerade wenn schwere Mechs kleinere Kontrahenten auf diese Art beharken, wird massiver Schaden bis hin zur kompletten Zerstörung ausgeteilt.

Auf Messers Schneide

Die Komplexität der taktischen und strategischen Möglichkeiten in einem *Battletech*-Gefecht ist enorm und unglaublich befriedigend. Absolut jede Aktion hat signifikante Auswirkungen auf den Kampfverlauf: Aufstellung, Position, Aggressivität und vieles mehr beeinflussen den Ausgang. Stürmen wir vor und zertrampeln die feindlichen Fahrzeuge oder versuchen wir es aus der Distanz? Mehr als einmal haben wir die kleinen Panzer unterschätzt und eine deutliche Quittung erhalten. Allerdings kann der Zufallsfaktor hin und wieder auch frustrieren: Wenn wir in einem engen Kampf gerade die Oberhand gewonnen haben und ein letzter gegnerischer Angriff unseren besten Piloten tötet, dann haben wir daran heftig zu knabbern. Allerdings gilt das auch umgekehrt und in unseren Gefechten hatten wir oft genug das Glück auf unserer Seite.

Das taktische Gameplay ist fantastisch gelungen, jeder Kampf ist eine neue Herausforderung. Dachten wir anfangs noch, dass die Gefechte ziemlich leicht von der Hand gehen, werden es später immer öfter verbissen geführte Schlachten, die bis zum letzten Mech auf Messers Schneide stehen. Solche Gefechte im letzten Moment durch perfekte Taktik (oder eine irre Kamikaze-Aktion) zu gewinnen, das ist es, was ein gutes Strategiespiel ausmacht und was jene kleinen Geschichten schreibt, an die man sich auch noch Jahre später erinnert.

Management und Rollenspiel

Doch *Battletech* bietet noch mehr. Wir dürfen nicht nur unsere Söldnertruppe mit einem eigenen Namen und eigener Farbgebung individualisieren, wir haben auch ein Schiff um unsere Mechs zu unterhalten und zu konfigurieren. Die Kampfmaschinen lassen sich detailliert nach unseren Wünschen mit Waffen ausrüsten, mit Jetpacks bestücken (für spektakuläre Sprungangriffe!) und wir dürfen sogar die Panzerung für jedes Körperteil einzeln einstellen. Unser Schiff lässt sich mit mehr Platz für mehr Mechs aufrüsten und wir können jede Menge strukturelle Verbesserungen vornehmen. Beispielsweise verkürzen wir durch zusätzliche Med Bays die Zeit, in der unsere Mechwarriors verletzt sind.

Die Mechwarriors dürfen wir zudem mit Skills ausbilden. Dazu steht uns ein Fertigkeitenbaum mit vier verschiedenen Linien zur Verfügung. Gunnery, Piloting, Guts und Tactics bringen uns mit jeder freigeschalteten Stufe Boni (wie zum Beispiel eine höhere Grund-Trefferchance mit Waffen oder im Nahkampf), wir dürfen aber auch drei Spezialisierungen wählen. Beispielsweise bietet die Spezialisierung Ace Pilot im Piloting-Baum einem Mechwarrior die Möglichkeit, erst zu schießen und sich dann zu bewegen. Das erweitert die taktischen Möglichkeiten im Gefecht erheblich.

Das Management unserer Mechwarrior-Kompanie beinhaltet viele kleine Stellschrauben, die Auswirkungen auf unsere Kampfperformance haben. Die sind teilweise deutlich, beispielsweise trifft ein Mechwarrior mit einem hohen Gunnery-Skill im Kampf fast immer. Den sukzessiven Fortschritt der Kampfgenossen zu beobachten ist eine wahre Freude. Allerdings wollen unsere Kameraden bezahlt werden und auch der Unterhalt von Schiff und Mechs ist teuer. Jeden Monat wird der Unterhalt fällig – wenn wir diesen nicht bezahlen können, geht unsere Kompanie pleite und das Spiel ist vorbei. Wie verhindern wir das?

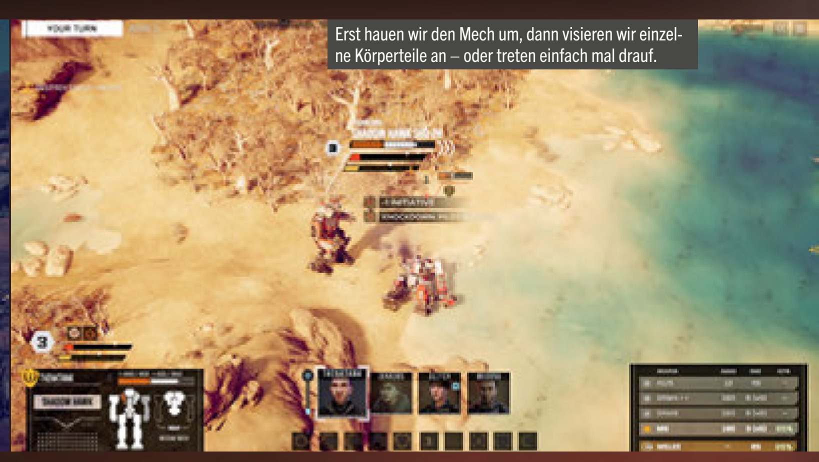
Über 50 Stunden Spielspaß

Über eine Star Map bewegen wir uns durch das gesamte Aurigan Reach und nehmen Aufträge an. Im Command Center unseres Raumschiffs sehen wir die verfügbaren Missionen aus dem Bereich des Sternensystems, in dem wir uns gerade aufhalten. Fliegen wir zu anderen Planeten, bekommen wir weitere Angebote. Diese Aufträge reichen von einfachen Vernichtungsmissionen über Escort-Aufträge bis hin zu Verteidigungsaufgaben. Das jeweilige Klima des Einsatzortes (das sich ebenfalls auf unsere Mechs auswirkt, heiße Planeten sind beispielsweise unvorteilhaft fürs Hitzemanagement) und die erwartete Schwierigkeit finden wir im Auftragsvorschlag.

Wir dürfen dann verhandeln, ob wir lieber mehr Geld haben oder nach einem Gefecht mehr Gegenstände (Mech-Teile, Waffen, Munition) wiederverwerten wollen. Je nach Schwierigkeit und unserem Ruf ist so ein Auftrag mehr oder weniger gut bezahlt. Hier müssen wir immer eine Kosten-Risiko-Analyse vornehmen: Wenn die voraussichtlichen Reparaturkosten höher sein



Etwaige kleinere Schwächen werden durch die enorme taktische Tiefe sowie das brachiale Mechwarrior-Gameplay wieder wettgemacht.



Erst hauen wir den Mech um, dann visieren wir einzelne Körperteile an – oder treten einfach mal drauf.



Neben kleineren Performance-Macken gib es auch diverse, aus der Nähe unansehnliche Texturen.

könnten als das Einkommen, sollten wir vielleicht besser die Finger davon lassen. Während der angegebene Schwierigkeitsgrad grundsätzlich passt, sind wir aber auch ein oder zwei Mal in extrem frustrierende Missionen gerannt, in denen wir absolut keine Chance hatten.

Diese Aufträge können wir jederzeit annehmen und uns auch immer neue Aufträge in anderen Bereichen des Aurigan Reach holen. Die Storymissionen warten auf uns – wir können sie theoretisch auch komplett links liegen lassen. Allerdings: Wenn die strategischen Kämpfe die Seele des Spiels sind, ist die Kampagne sein Herz. Das sollten wir nicht verpassen. Wer trotzdem lieber schnelle Arena-Matches spielen will (Einzelspieler und Multiplayer), der ist im Skirmish-Modus sehr gut aufgehoben. In unserer eigenen Mech Bay stellen wir maßgeschneiderte Lanzen zusammen und spielen diese dann auf zwölf verschiedenen Maps gegen die KI bzw. menschliche Gegenspieler. Weit über 50 Stunden Spielzeit bietet uns allein die Kampagne und durch den Skirmish-Modus kann da noch eine Menge mehr zusammenkommen.

Technische Macken

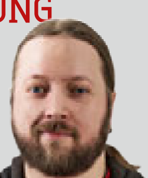
Klingt nach einem perfekten Spiel? Leider nicht ganz, denn technisch hat Battletech ein paar Macken. Damit meinen wir nicht die gezeichneten Zwischensequenzen oder die etwas wächsernen Gesichter der Charaktere in den Gesprächen. Auch die Karten sind überwiegend gelungen: Manchmal sind die Umgebungen grandios und detailliert, manchmal stören aber auch matschige, unansehnliche Texturen die Atmosphäre. Die Mechs sind allerdings über jeden Zweifel erhaben: Sie sind toll animiert, bewegen sich nachvollziehbar und sehen furchteinflößend aus. Wenn so eine Kampfmaschine von einer vollen Breitseite durchgeschüttelt wird, können wir die Erschütterung des haushohen Mechs auch visuell deutlich nachvollziehen. Das ist ganz fantastisch anzusehen.

Aber die Performance stört immer wieder durch Ruckler und Grafik-Lags (Testsystem: i7-4770K, 32 GB RAM, GTX 1080Ti). Auf schwächeren Rechnern könnte das ein ziemlicher Wermutstropfen sein. Auch die Ladezeiten sind teilweise jenseits von Gut und Böse: Wollen wir ein Gefecht neu laden, kann das schon mal mehrere Minuten dauern. Die Kameraführung ist durch ständiges automatisches Hin- und Herhüpfen, sowie rein- und rauszoomen teilweise ein Graus. Immerhin können wir vieles in den Einstellungen konfigurieren und ausschalten. Ab und zu schießen Gegner auch mal durch Hügel oder Felsen, von denen wir glaubten, sie seien eine verlässliche Deckung. Davon abgesehen ist die KI gelungen und setzt das Gelände ebenso sinnvoll ein wie ihre Fähigkeiten. Da gibt es andere Spiele, die das noch im fünften oder sechsten Teil einer Reihe erheblich schlechter machen.

Übrigens: Derzeit gibt es das Spiel nur in englischer Sprache, die deutsche Lokalisierung soll in einem späteren Patch nachgereicht werden.

MEINE MEINUNG

Sascha Lohmüller

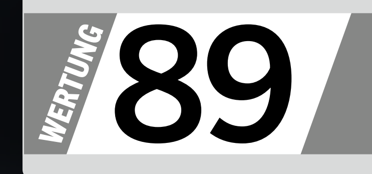


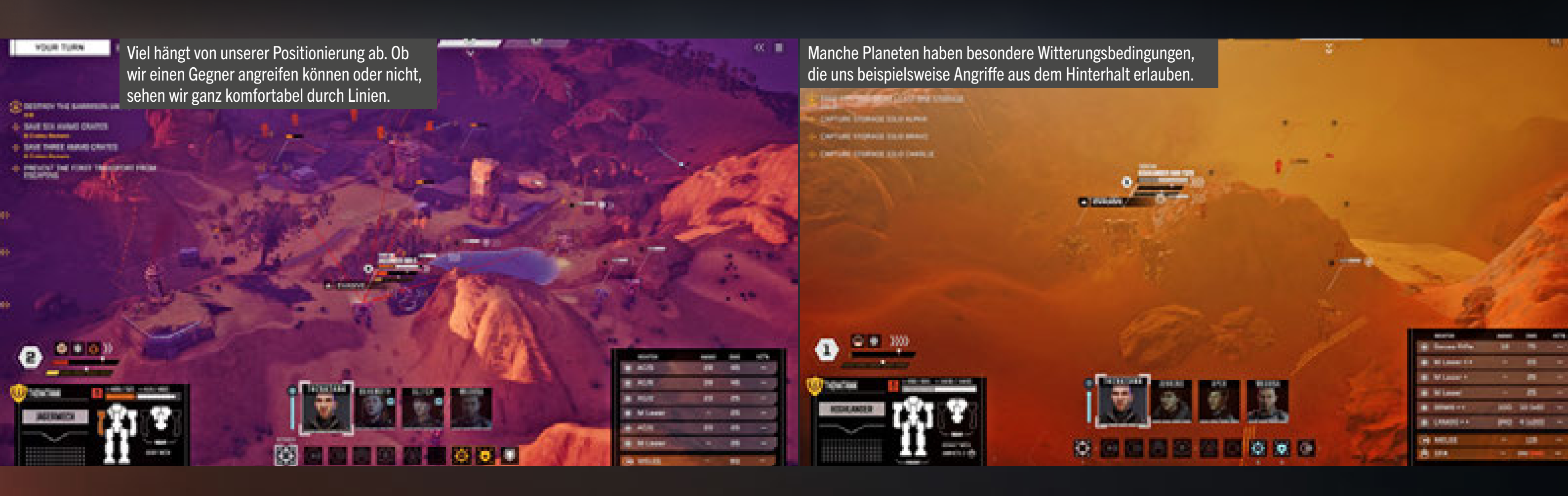
„Strategischer Hochgenuss mit toller Story“

Dass Harebrained Schemes Geschichten erzählen kann, ist bekannt. Doch mit *Battletech* laufen sie jetzt zur Hochform auf. Die Geschichte ist nicht nur nachvollziehbar und mit jeder Menge Überraschungen versehen, sie wird durch das tiefe, strategische Gameplay auch bestens unterfüttert. Das Zusammenspiel der vielen verschiedenen Mechaniken (Mech-Klasse, Waffenkonfiguration, Gelände, Klima, Stabilität, Überhitzung, Position) sorgt für viele taktische Möglichkeiten. Das Management ist zudem komplex genug, um glaubhaft zu vermitteln, dass wir wirklich Kommandant einer Mechwarrior-Kompanie sind. Leider nerven die Lags und die langen Ladezeiten im Spiel. Um es auf den Punkt zu bringen: Ich hatte eigentlich Standard-Rundenstrategie erwartet und bekam zu meiner großen Überraschung ein Strategierollenspiel mit taktischem Tiefgang der Extraklasse. Und das macht die vorhandenen Macken locker wieder wett.

PRO UND CONTRA

- + Tolle, wendungsreiche Geschichte
- + Sehr gute Charaktere
- + Toll animierte Mechs
- + Extrem taktische Tiefe
- + Umfangreiche Mech-Konfiguration
- + Umfangreiches Management
- + Abwechslungsreiche Aufträge
- + Große Star Map
- + Vier Skillbäume für die Mechwarriors
- + Massig Mechs, Waffen und Gadgets
- + Extrem reichhaltige Lore
- + Gutes Tutorial, viele Tooltips
- + Sehr herausfordernde Kämpfe
- + Freie Speicherfunktion
- − Einige schwache Texturen
- − Ab und zu Ruckler und Grafik-Lags
- − Gegner schießen durch Deckung
- − Kamera hüpft manchmal zu sehr
- − Lange Ladezeiten





Viel hängt von unserer Positionierung ab. Ob wir einen Gegner angreifen können oder nicht, sehen wir ganz komfortabel durch Linien.

Manche Planeten haben besondere Witterungsbedingungen, die uns beispielsweise Angriffe aus dem Hinterhalt erlauben.

Fast ein halbes Jahr haben die Entwickler gebraucht, um das Fortschrittssystem von Mikrotransaktionen zu lösen und grundlegend zu überarbeiten.

Genre: Multiplayer-Shooter
Entwickler: DICE
Publisher: Electronic Arts
Erscheinungsdatum: 17. November 2017
Preis: ca. € 40,-
USK: ab 16 Jahren

Star Wars: **Battlefront 2**

Von: Matthias Dammes

Was lange währt wird endlich gut? Nach der Generalüberholung ist es Zeit für das abschließende Fazit.

Es lässt sich nicht bestreiten, dass *Star Wars: Battlefront 2* einen wegweisenden Einfluss auf die Spieleindustrie hatte. Allerdings nicht in der Weise, wie man sich das bei den Entwicklern von DICE und Publisher Electronic Arts vorgestellt hat. Kurz vor Release des Shooters schaukelte sich der Unmut über zweifelhafte Monetarisierungskonzepte wie Lootboxen derartig hoch, dass sogar Regierungen weltweit auf die Problematik aufmerksam wurden und begonnen haben, diese Praktiken genauer unter die Lupe zu nehmen.

Dass ausgerechnet *Battlefront 2* im Fokus der Kritik stand, obwohl es beileibe nicht der erste Titel mit entsprechenden Mikrotransaktionen war, hatte sicherlich mehrere Gründe. Zum einen dürfte *Star Wars* als eine der beliebtesten Marken der Welt für die nötige Aufmerksamkeit gesorgt haben. Zum anderen hat vermutlich auch der ohnehin schon schlechte Ruf von Electronic Arts die Aufregung verstärkt. Wirklich ausschlaggebend war aber sicherlich auch die Art und Weise, wie Lootboxen in *Battlefront 2* ins Spiel integriert waren.

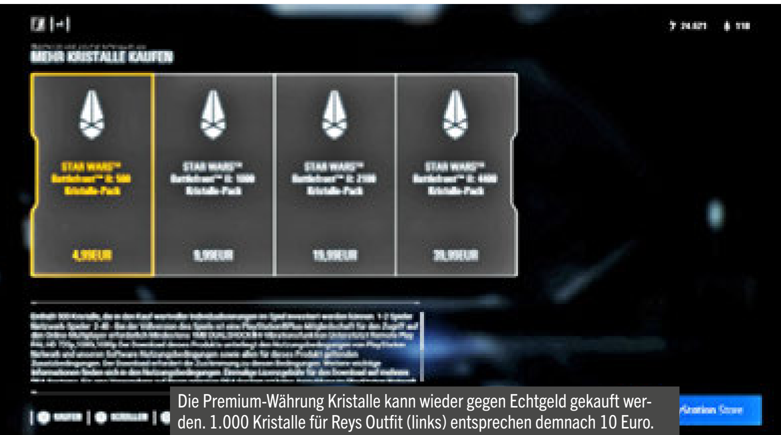
Ausgangssituation

Es handelte sich dabei nicht um einen Weg, an Bonus-Gegenstände wie zusätzliche Outfits oder Emotes zu gelangen. Stattdessen waren die Zufallskisten ein integraler Bestandteil des Progressionssystems des Spiels. Wer seine Soldaten, Helden und Raumschiffe mithilfe sogenannter Starcards verbessern wollte, musste sich für Echtgeld oder Ingame-Credits entsprechende Lootboxen kaufen und darauf hoffen, dass die gewünschten Karten enthalten sind. Dies ist bei einem Zufallsprinzip häufig genug natürlich nicht der Fall.

Da Ingame-Credits mühsam erspielt werden müssen, konnten sich Spieler mit großer Brieftasche also einen Vorteil erkaufen. Der



Mit 40.000 Credits oder 1.000 Kristallen ist das neue Rey-Outfit aus dem Kinofilm *The Last Jedi* nicht gerade günstig.



Die Premium-Währung Kristalle kann wieder gegen Echtgeld gekauft werden. 1.000 Kristalle für Reys Outfit (links) entsprechen demnach 10 Euro.



◀ Besonders Truppen von Rebellen und Widerstand haben eine ganze Reihe unterschiedlicher Skins spendiert bekommen. Diese unterscheiden sich meist jedoch nur im Aussehen des Gesichts und der Rasse. Das Geschlecht bleibt zum Beispiel immer das gleiche.

▼ Lootboxen gibt es nur noch in Form von täglichen Kisten und Belohnungen für bestimmte Meilensteine und zeitlich begrenzte Events.

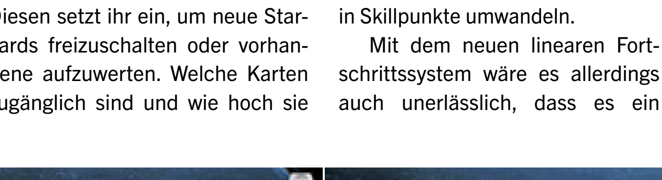
Vorwurf eines Pay2Win-Systems war entsprechend immer wieder Teil der heftigen Reaktionen gegen das Spiel. Das führte dazu, dass Electronic Arts nur wenige Stunden vor dem Release des Spiels die Notbremse zog und die Möglichkeit der Echtgeldkäufe deaktivierte. Im gleichen Atemzug versprachen die Entwickler eine völlige Überarbeitung des Fortschrittssystems.

Damit stellten die Macher selbst einen großen Teil ihres Spiels in Frage und versetzten den Titel in einen unfertigen Schwebezustand. Diese außergewöhnliche Situation hat auch uns einige Kopfschmerzen bereitet. Wie sollten wir mit dem Spiel nun umgehen? Unsere Entscheidung, bis zu den angekündigten Nachbesserungen auf eine Wertung zu verzichten und nur eine Kaufwarnung auszusprechen, hat sowohl Zustimmung als auch nachvollziehbare Ablehnung hervorgerufen. Für uns fühlte es sich damals jedoch als der richtige Schritt an.

Mit zwei großen Updates im März und April haben die Entwickler von DICE nun endlich die versprochenen Überarbeitungen durchgeführt. Entsprechend werfen wir noch einmal einen Blick auf das Spiel. Da wir uns mit der Kampagne, dem Gameplay und den verschiedenen Mehrspieler-Modi in unserem Test im November bereits ausführlich beschäftigt haben, konzentrieren wir uns jetzt vor allem auf das neue Progressionssystem und die Individualisierungsmöglichkeiten.

Stufenaufstieg

Der Fortschritt läuft jetzt linear ab, wie man es von vielen vergleichbaren Mehrspieler-Shootern kennt. Für Aktionen während der Gefechte erhaltet ihr Erfahrungspunkte für die Klasse, den Helden oder das Fahrzeug, das ihr gerade kontrolliert. So werden alle Charaktere einzeln aufgelevelt. Mit jedem Stufenaufstieg erhaltet ihr einen Skillpunkt für die betreffende Klasse. Diesen setzt ihr ein, um neue Starcards freizuschalten oder vorhandene aufzuwerten. Welche Karten zugänglich sind und wie hoch sie sich aufwerten lassen, wird dabei von der Stufe des jeweiligen Charakters bestimmt.

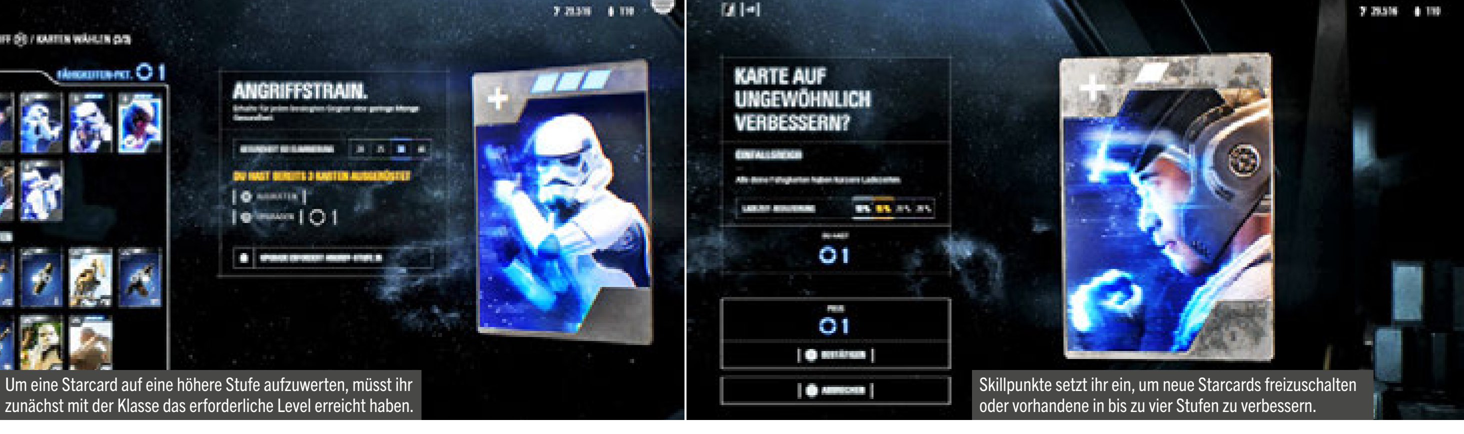


Fortschritte in der Entwicklung eurer Einheiten lassen sich damit also nur noch durch aktives Spielen und nicht mehr durch den Einsatz von Geld erreichen. Die bis zum Zeitpunkt der Umstellung bereits freigeschalteten Starcards bleiben euch erhalten, auch wenn die Klasse möglicherweise noch gar nicht das erforderliche Level erreicht hat. Löblich. Das Herstellen von Starcards wurde komplett gestrichen, da es im neuen System nicht mehr benötigt wird. Wer noch Crafting-Parts übrig hat, kann diese unkompliziert in Skillpunkte umwandeln.

Mit dem neuen linearen Fortschrittssystem wäre es allerdings auch unerlässlich, dass es ein Matchmaking gibt, das die unterschiedlichen Stärken von Spielern berücksichtigt. Entgegen der Versprechungen der Entwickler noch vor Release scheint das jedoch nicht der Fall zu sein. Spieler mit niedrigstufigen Charakteren werden wild mit Spielern zusammengeworfen, die auf Maximalstufe mit komplett epischer Ausrüstung sind.

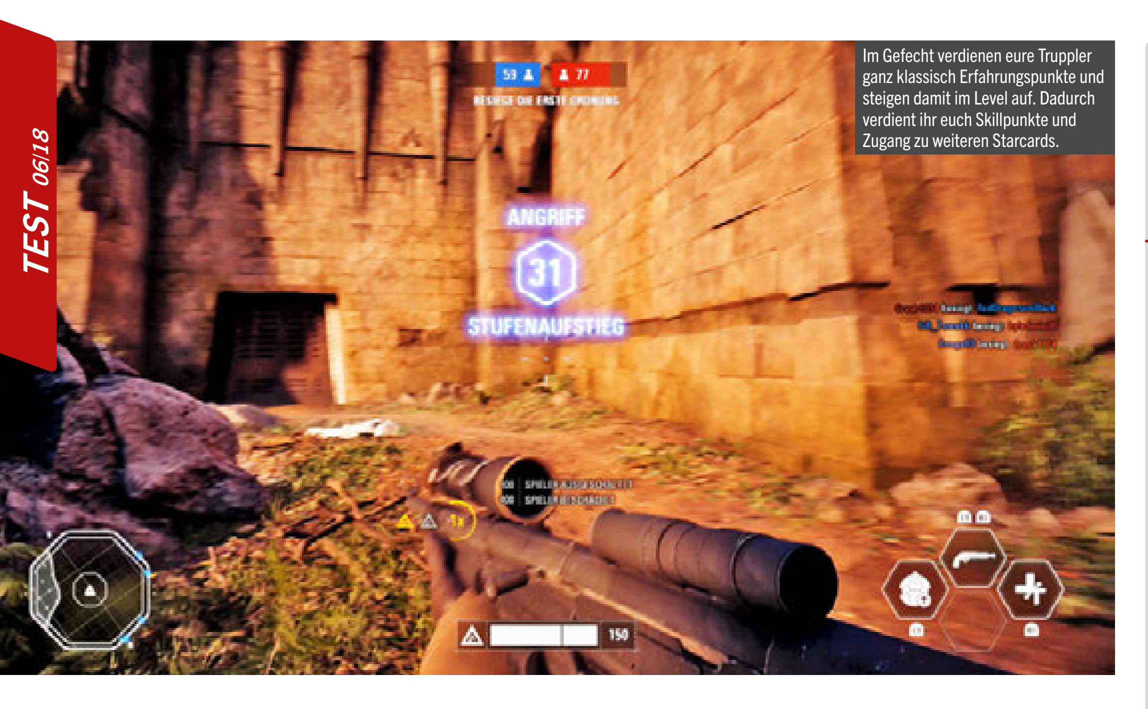
Kleider machen Leute

Gänzlich auf Mikrotransaktionen wollte EA in *Battlefront 2* aber nicht verzichten. Dazu wurden zahlreiche neue Aussehen für Helden und Soldatenklassen eingeführt. Diese lassen sich entweder für Ingame-Credits oder die Premium-Währung Kristalle kaufen. Dabei unterscheidet das Spiel die Anpassungen in drei verschiedenen



Um eine Starcard auf eine höhere Stufe aufzuwerten, müsst ihr zunächst mit der Klasse das erforderliche Level erreicht haben.

Skillpunkte setzt ihr ein, um neue Starcards freizuschalten oder vorhandene in bis zu vier Stufen zu verbessern.



Im Gefecht verdienen eure Truppler ganz klassisch Erfahrungspunkte und steigen damit im Level auf. Dadurch verdient ihr euch Skillpunkte und Zugang zu weiteren Starcards.

Seltenheitsgraden. Gewöhnliche Aussehen kosten 5.000 Credits oder 150 Kristalle, seltene Aussehen kosten 20.000 Credits oder 500 Kristalle und Epische Aussehen kosten 40.000 Credits oder 1.000 Kristalle.

Auch wenn das grundlegende Konzept von *Star Wars: Battlefront 2* damit in die richtige Richtung geht, übertreiben es die Macher wieder bei den Preisen der neuen Individualisierungen. Die 1.000 Kristalle eines epischen Aussehens entsprechen dem Gegenwert von 10 Euro und um 40.000 Credits zu sammeln, benötigt man rund 20 Stunden Spielzeit im Galaktischer-Angriff-Modus. Das alles für einen einzigen Skin. Besonders ärgerlich ist, dass die Freischaltung neuer Rassen immer nur für eine Klasse gilt. Wer sich also den Nikto-Widerstands-Kämpfer für die Angreifer-Klasse kauft, hat diesen nicht automatisch auch bei den anderen Klassen zur Auswahl.

Alle derzeit im Spiel enthaltenen Skins freizuschalten würde daher entweder den Einsatz von über 200 Euro oder mehr als 300 Stunden farmen von Credits bedeuten. Immerhin kann der Spieler jetzt gezielt auf das Item der Wahl hinarbeiten und nur Geld für das ausgeben, was er auch wirklich haben will. Zufallsbasierte Lootboxen sind fast vollständig aus dem Spiel verschwunden. Lediglich als tägliche Belohnung, beim Erreichen bestimmter Meilensteine sowie bei zeitlich begrenzten Events gibt es noch Belohnungstruhen. Darin befinden sich in der Regel aber lediglich Credits, Emotes und Siegesposen.

Qualitativ schwankend

Qualitativ überzeugen die neuen Anpassungen nur bedingt. Während einige Helden-Skins wie Reys Ahch-To-Outfit und die Endor-Version von Han Solo durchaus spannende Alternativen darstellen, haben sich die Entwickler bei vielen anderen Skins weniger Mühe gegeben. Das neue Aussehen von Yoda unterscheidet sich vom alten zum Beispiel nur dadurch, dass er die Kapuze seiner Robe über den Kopf gezogen hat. Bei den verschiedenen Soldaten gibt es nur Variationen des Gesichts, ohne Alternativen bei der Rüstung.

Außerdem bleibt die Bindung der Klassen an ein bestimmtes Geschlecht bestehen. Spezialisten der Rebellen sind also egal mit welchem Skin immer weibliche Charaktere und Angreifer immer männlich. Hier wäre viel mehr möglich gewesen, um dem Spieler wirkliche Individualisierungsoptionen zu bieten – auch ohne den Kanon zu gefährden. Das hat schon der Vorgänger deutlich besser gemacht. Im Kern bleibt *Battlefront 2* aber ein sehr spaßiger Mehrspieler-Shooter, der vor allem von seiner *Star-Wars*-Atmosphäre lebt. Welches Spielspaß-Potenzial noch im Spiel steckt, beweist derzeit der zeitlich begrenzte Ewok-Jagd-Modus, in dem auf einer stockfinsteren Endor-Karte Sturmtruppen eine Nacht gegen die einheimischen Pelzknäule überleben müssen. ❑

MEINE MEINUNG

Matthias Dammes



„So hätte das Spiel von Anfang an sein müssen."

Warum nicht gleich so? Diese Frage drängt sich unweigerlich auf, wenn man das Spiel im derzeitigen Zustand betrachtet. Klar, auch jetzt ist *Battlefront 2* weit davon entfernt, perfekt zu sein. Aber es hätte von Anfang an als ein rundum spaßiges *Star-Wars*-Erlebnis seinen Platz bei Mehrspieler-Fans finden können. Stattdessen hat sich EA ausgerechnet diese Marke ausgesucht, um neue Grenzen bei der Monetarisierung auszutesten – und ist damit bitter auf die Nase gefallen. Dass der Publisher nach wie vor nicht völlig davon absehen kann, die Käufer eines Vollpreisspiels auch im Nachgang noch maximal zu schröpfen, zeigen mir die derzeitigen Preise der Skins. Ja, die Änderungen sind definitiv ein Schritt in die richtige Richtung. Feiern sollte man EA dafür meiner Meinung nach aber nicht, da dieser Schritt nur durch massiven Druck von außen entstanden ist. All diese Verbesserungen hier sind nämlich auch nichts wert, wenn beim nächsten großen Projekt wieder nur Mikrotransaktionen und gierige Monetarisierungs-Systeme im Mittelpunkt stehen. Ich hoffe, dass auch Electronic Arts irgendwann wieder auf den Trichter kommt, dass man Spieler vor allem durch gute Spiele bei der Stange hält.

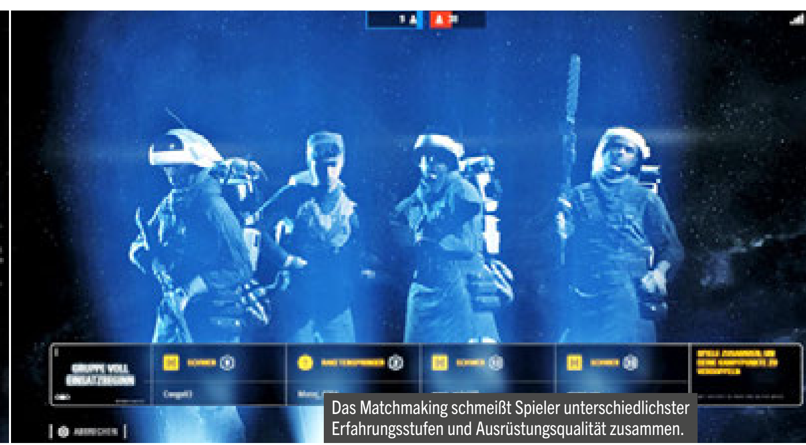
PRO UND CONTRA

- ➕ Astreine Star-Wars-Stimmung
- ➕ Eine grafische Augenweide
- ➕ Gelungene, eingängige Steuerung
- ➕ Technisch einwandfrei
- ➕ Schön gestaltete Karten
- ➕ Überarbeitetes Fortschrittssystem
- ➖ Klischeehafte Story
- ➖ Preise für Skins übertrieben hoch
- ➖ Undifferenziertes Matchmaking
- ➖ Keine privaten Matches möglich
- ➖ Zufällige Squadzulosung





Mit euren Aktionen im Spiel verdient ihr für jede während des Matches gespielte Klasse getrennt Erfahrungspunkte.


Das Matchmaking schmeißt Spieler unterschiedlichster Erfahrungsstufen und Ausrüstungsqualität zusammen.

making games

IHR SCHLÜSSEL ZUR

DEUTSCHEN SPIELE-INDUSTRIE



MAKING GAMES MAGAZIN: 10.000 LESER
EUROPAS WICHTIGSTES MAGAZIN
FÜR SPIELE-ENTWICKLER

MAKINGGAMES.BIZ: 12.000 UNIQUE VISITORS
DEUTSCHLANDS GRÖSSTE WEBSEITE ZUM
THEMA SPIELE-ENTWICKLUNG

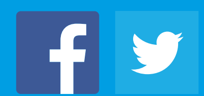
FACEBOOK.COM/MAKINGGAMES: 18.000 FANS
EUROPAS GRÖSSTE SPIELE-ENTWICKLER-
COMMUNITY AUF FACEBOOK

MAKING GAMES MAIL: E-MAIL-DATENBANK
MIT MEHR ALS 10.000 B2B-KONTAKTEN

MAKING GAMES CONFERENCE: MASTER CLASSES,
EXPERTEN-PANELS UND VERLEIHUNG DER
MAKING GAMES AWARDS

MAKING GAMES ACADEMY: DAS NEUE
VIDEO-PORTAL FÜR SPIELE-ENTWICKLER

KEY PLAYERS: WELTWEIT GRÖSSTES
KOMPENDIUM DER SPIELE-INDUSTRIE MIT
ALLEN WICHTIGEN FIRMENPORTRÄTS



WWW.MAKINGGAMES.BIZ



Auch wenn der technische Fortschritt zu *Total War: Attila* kaum vorhanden ist, sehen die Echtzeitschlachten spektakulär aus.

Total War Saga: Thrones of Britannia

Genre: Strategie
Entwickler: Creative Assembly
Publisher: Sega
Erscheinungsdatum: 3. Mai 2018
Preis: ca. € 40,-
USK: ab 12 Jahren

Von: Matti Sandqvist

Die Wikinger kommen! Im neuesten Ableger der Strategiereihe kämpfen wir im Jahr 880 um die Throne Britanniens.

Die letzten beiden *Total War*-Ableger gehören ohne Frage spielerisch zu den besten Teilen der renommierten Reihe. Doch haben sie für den einen oder anderen langjährigen Fan der Serie einen großen Makel: Statt uns in eine geschichtlich interessante Epoche zu versetzen, waren *Warhammer 1* und *2* in einer Fantasy-Welt angesiedelt. Dieses Jahr dürfen sich aber die Hobby-Historiker unter uns freuen, denn Creative Assembly wird gleich zwei Ableger seiner Strategie-Reihe mit einem geschichtlichen Setting veröffentlichen. Während wir uns noch im Falle von *Three Kingdoms* bis in den Herbst gedulden müssen, ist *Thrones of Britannia* bereits am 3. Mai erschienen.

Die Wikinger sind da!

Total War Saga: Thrones of Britannia versetzt uns in eine der spannendsten Epochen der britischen Geschichte: in die Zeit der Wikingereinfälle um das Jahr 880. Nach den ersten Raubzügen des legendären – jedoch historisch nicht belegten – Ragnar Lodbroks beanspruchen die Nordmänner weite Teile der britischen Inseln für sich, sind aber ähnlich wie die Einheimischen – sprich die Angelsachsen, Waliser und Gälen – miteinander bis aufs Blut verstritten.

Uns stehen insgesamt zehn spielbare Fraktionen zur Auswahl, mit denen wir um den Thron des Inselreichs kämpfen – sowohl aufseiten der Eindringlinge als auch der Einheimischen. Zum Beispiel können wir uns für die Gälischen Königreiche entscheiden und so aufseiten der Circenn in Schottland oder mit den Mide auf Irland unseren Eroberungszug beginnen. Aufseiten der Nordmänner stehen uns hingegen entweder die Großen Wikingerarmeen von Northumbria und Ostanglien oder die Seekönige von Dublin und Sudreyar zur Auswahl.

Dabei unterscheiden sich die Einheiten der Fraktionen im Gegensatz zu anderen Teilen der *Total War*-Reihe kaum, dafür aber die Ziele und Herausforderungen auf der Kampagnenkarte. Die mangelnde Abwechslung in puncto Truppentypen dürfte auch für jeden Geschichtsinteressierten leicht nachvollziehbar sein, da die kulturellen Unterschiede der germanisch-stämmigen Angeln, Sachsen


Die wenigen Zwischensequenzen sehen hübsch aus und sind sehr gut vertont.


Fans der Bücher von Bernard Cornwell dürfen sich freuen: Im Spiel können wir Bebbanburg erobern!

Die Schildwall-Formation sorgt dafür, dass Fernkämpfer in Echtzeitschlachten eine untergeordnete Rolle spielen.

und Wikinger nicht allzu groß waren und die eingesetzten Waffen und Taktiken ebenfalls nicht. So verfügen die meisten Parteien über starke Axt- und Schwertkämpfer, geübte Speereinheiten, gut gepanzerte Kavallerie sowie Fernkampftruppen in Form von Bogenschützen und Wurfspeerinfanterie. Jede Fraktion hat zudem noch eine besonderen Truppentyp, die Circenn haben zum Beispiel durchschlagskräftige Armbrustschützen, die Wikinger hingegen mutige Berserker. Auf Belagerungseinheiten wie Ballisten oder Bliden müssen wir hingegen verzichten – die Kriegstechnologie der antiken Römer und Griechen war weitaus fortgeschrittener als die des „dunklen" Mittelalters. Erst gegen Ende einer Kampagne können wir ein einfaches Katapult erforschen, womit wir immerhin Siedlungen innerhalb einer Spielrunde einnehmen können, anstatt sie mehrere Züge lang belagern zu müssen.

Schwache Echtzeitschlachten

Durch die doch recht ähnlichen Truppentypen bieten die Echtzeitschlachten unserer Meinung nach wenig Abwechslung – in der Kampagne haben wir deshalb deutlich öfter als in den Vorgängern die Gefechte automatisch berechnen lassen. Die Auseinandersetzungen jener Zeit liefen aber nun mal laut den historischen Quellen oft recht ähnlich ab. Vor allem die sogenannte Schildwall-Formation führte in den Schlachten wie in Edington oder auch später in Hastings dazu, dass die Verteidiger oftmals im Vorteil waren und die Fernkampftruppen mit ihren Pfeilen kaum Schaden anrichten konnten. Erst wenn die Moral der Truppen nachließ oder eine Seite einen Ausbruch wagte, kam es zum Kampf. Genau solche Schlachten erleben wir auch in *Thrones of Britannia* und man kann es sich vorstellen, dass hier nach einigen ähnlichen Auseinandersetzungen die Luft raus ist. Was auch ein wenig schade ist: Die Entwickler haben sich bei den Schlachtumgebungen wenig Mühe gegeben. So gibt es zum Beispiel nur eine Art von Flussareal, in der es lediglich eine Brücke zum Überqueren des kühlen Nasses gibt. Hier kommt es stets an einer einzigen Stelle zum Kampf und meistens gewinnt der Verteidiger – Raum für Flankenmanöver oder ähnliches bietet die recht schmale Brücke nun mal nicht.

Ähnliches trifft auch auf die Belagerungsgefechte zu. Hier ist aber die für die Reihe typische schwache KI zu einem guten Teil an der Gleichmäßigkeit schuld. Wie in den historischen Vorgängern versucht der Computer, wenn er eine befestigte Siedlung angreift, nur an einer Stelle durchzubrechen und scheitert in 99 Prozent der Fälle. Da aus geschichtlichen Gründen kaum Katapulte oder andere mauerbrechende Waffen zum Einsatz kommen, hat man es selbst aber auch nicht einfach. Für gewöhnlich hat es sich für uns eher ausgezahlt, mit einer überdimensionierten Armee die jeweilige Stadt mehrere Runden zu belagern und darauf zu warten, dass der Feind einen Ausbruch versucht.

Ähnlich interessant sind auch die spielbaren Seegefechte. Hier



Da es keine unterschiedlichen Schiffstypen in *Thrones of Britannia* gibt, sind die Seeschlachten relativ langweilig.

Bei Gefechten an Flüssen gibt es lediglich eine Stelle zum Überqueren des kühlen Nasses. Eine stumpfe Keilerei auf der Brücke ist so vorprogrammiert.

Die Fraktionen haben nur wenige spezielle Einheiten. Die Gälischen Königreiche setzen zum Beispiel Hunde in den Schlachten ein.

hatten wir das Gefühl, dass es lediglich auf die Größe der Streitmacht ankommt und ob die Krieger seetauglich sind. Für die angelsächsischen und gälischen Fraktionen gilt nämlich, dass ihre Truppen an Seekrankheit leiden und so große Mali in den Gefechten erleiden. Zudem ist es jammerschade, dass es keine unterschiedlichen Schiffstypen wie etwa in *Total War: Rome 2* oder *Empire* gibt. Historisch gesehen wäre hier mehr drin gewesen, zumal es zum Beispiel die berühmt-berüchtigten Langschiffe der Wikinger in unterschiedlichen Größen gab.

Abwechslungsreiche Kampagnen

Die größte Stärke von *Thrones of Britannia* sind tatsächlich die unterschiedlichen Herausforderungen je nach Fraktion auf der Strategiekarte. Wie bereits in den Vorgängern lenken wir unsere Armeen und bauen unsere Städte Runde für Runde auf einer riesigen Übersichtskarte aus. Je nach geographischer Lage müssen wir uns etwa mit den frostigen Wintermonaten oder mit Nahrungsmittelknappheiten auseinandersetzen. Eine viel größere Rolle spielt aber die Loyalität der Untergebenen sowie die diplomatischen Beziehungen zu den Nachbarn. Mit der Großen Wikingerarmee von Northumbria bekommen wir zum Beispiel bereits nach wenigen Runden Probleme mit unseren Statthaltern, die eine Rebellion anzetteln wollen. Um dagegen vorgehen zu können, stehen uns mehrere Optionen bereit. Wir können auf die von *Total War: Medieval 1* wieder eingeführte Mechanik der Grundbesitze zurückgreifen und so loyale Vasallen mit Gütern beschenken. Alternativ können wir unzuverlässige Untertanen aber auch bestechen oder gar ermorden lassen. Aufseiten der Angelsachsen haben wir wiederum nicht so sehr mit unseren Untergebenen als vielmehr mit der Kriegsmüdigkeit der Bevölkerung zu kämpfen. Große stehende Heere sorgen für Unmut und falls wir mehrere Gefechte hintereinander verlieren, kann es schnell zu einem Bürgerkrieg kommen. Insgesamt bieten alle Fraktionen sehr unterschiedliche Herausforderungen, wodurch unserer Meinung nach der Wiederspielwert trotz der recht zähen Echzeitgefechte hoch ist. Zudem ist die Neuerung, dass es nun keine kurze oder lange Kampagne mehr gibt, mehr als willkommen. Stattdessen müssen wir zuerst die Bedingungen für einen kurzen Sieg erreichen und können dann optional bis zum langen Sieg weitermachen. Für die kurze Variante müssen wir 40 Siedlungen sowie 10 Provinzen beherrschen, für den langen wiederum 100 oder mehr Städte. Sobald wir den kurzen Sieg erreicht haben, verändert sich der Name unserer Fraktion (etwa von den West-Sachsen zu Angelsachsen) und wir bekommen zusätzlich Boni in Form höherer Steuereinnahmen oder einer besseren allgemeinen Einheitenmoral. Ganz am Ende der Kampagne erwartet uns dann noch ein Kampf gegen eine riesige Wikingerarmee, die an den Küsten Englands landet. Sobald man die Nordmänner zurückgeschlagen hat, hat man auch den ultimativen Sieg errungen.


Die Belagerungsschlachten leiden unter der schwachen Feind-KI. Es kommt so gut wie immer zu einem Gemetzel an einer Stelle, bei dem die Verteidiger so gut wie immer gewinnen.



Auf der Strategiekarte hat sich vieles getan. So können wir zum Beispiel Technologien erst erforschen, wenn wir eine bestimmte Bedingung erfüllt haben.


Die Strategiekarte gehört trotz der Beschränkung auf die britischen Inseln zu den größten der Reihe.

Im Schneckentempo zum Sieg
Doch ganz ohne Makel ist auch die Strategiekarte nicht. Zum Beispiel sind die Dimensionen der Karte unserem Empfinden nach etwas zu groß geraten. Vor allem hat uns der Umstand gestört, dass unsere Einheiten sich deutlich zu langsam bewegen. Wenn wir etwa von der Südküste Englands nach Schottland möchten, benötigen wir dafür circa zehn Runden – sprich in Spielzeit zweieinhalb Jahre! Vielleicht wäre es besser gewesen, wenn eine Runde nicht ein Quartal, sondern lediglich einen Monat beanspruchen würde. Durch die überdimensionierte Karte ergibt sich auch ein zweiter Nachteil: Die Berechnung der Runden dauert wieder relativ lange. Zwar müssen wir uns nicht so ewig wie etwa in der ersten Fassung von *Rome 2* gedulden, aber auf schwächeren PCs kann die Berechnung schon mehr als eine Minute dauern. Positiv und historisch glaubwürdig dagegen ist, dass nun nur die Hauptsiedlungen einer Provinz befestigt sind und die Nebensiedlungen lediglich aus wenigen Häusern bestehen. Ebenso realistisch ist es, dass nun neu angeheuerte Einheiten erst nach einigen Zügen die volle Mannstärke erreichen. Auch schön ist, dass wir Technologien erst erforschen können, wenn wir ein bestimmtes Ziel erreicht haben. Um die Schwert- und Axtkrieger verbessern zu können, müssen wir zum Beispiel zehn Einheiten des Typs angeheuert haben.

Die zweite Sache, die uns auf der Kampagnenkarte gestört hat, sind die fehlenden Agenten. Die Entwickler haben sich entschieden, komplett auf die reihentypischen Spione, Meuchelmörder, Priester und Krieger zu verzichten, die bei allen bisherigen Teilen der Serie eine immens wichtige Rolle gespielt haben. Nun können wir die Zufriedenheit der Bevölkerung lediglich durch unsere Gebäude, Statthalter und Generäle beeinflussen. Unserer Meinung nach hätte das Agenten-Feature sehr gut zum Setting gepasst, vor allem weil einer der großen Konflikte der Zeit sich um die Christianisierung der Wikinger drehte. Immerhin bleibt uns aber – wie mitunter in den Vorgängern – der massive und wirklich nervenaufreibende Einsatz der Agenten durch die KI erspart.

Auch wenn wir so einiges an *Thrones of Britannia* zu bemängeln haben, müssen wir zugleich sagen, dass unsere Kritik auf einem sehr hohen Niveau liegt. Dem Wikinger-Ableger merkt man an vielen Stellen an, dass er von einem kleinen Entwicklerteam gemacht wurde. Trotzdem hat *Thrones of Britannia* auch die Stärken der Hauptserie und punktet mit einer grandiosen Präsentation, historischer Genauigkeit und abwechslungsreichen Kampagnenzielen. Wer sich für TV-Serien wie *Vikings* oder die *Uhtred*-Romane von Bernard Cornwell erwärmen kann, wird die spannende Zeit der Wikingereinfälle glaubwürdig nachspielen können. Trotzdem erwarten wir von dem im Herbst erscheinenden *Three Kingdoms* ein wenig mehr, vor allem in puncto Abwechslung. ❑

MEINE MEINUNG

Matti Sandqvist



„Ein Strategie-Schwergewicht mit Luft nach oben."

Wer mich ein wenig kennt, weiß, dass die *Total War*-Reihe meine liebste Spieleserie ist. Hier kommt nämlich das zusammen, was mich an Computerspielen am meisten fasziniert: die Möglichkeit, detailgetreu Epochen der Weltgeschichte nachzuspielen. Die Wikingerzeit interessiert mich alleine wegen meiner schwedischen Wurzeln, aber ebenso dank der unterhaltsamen *Uhtred*-Romanreihe von Bernard Cornwell. So war meine Erwartungshaltung gegenüber *Thrones of Britannia* gelinde gesagt riesig. Wurde ich nun enttäuscht? Eigentlich nicht, denn von den Echtzeitschlachten in der Zeit der Schildburgen habe ich tatsächlich nicht gerade viel erwartet. Insgesamt finde ich die anderen Schwächen marginal, denn mit den neuen und überarbeiteten Funktionen der Strategiekarte bin ich fast rundum zufrieden – und hier verbringe ich die meiste Zeit des Spiels. Am Ende liegt es aber an den historischen Einschränkungen der Wikinger-Epoche, dass mir *Thrones of Britannia* etwas zu wenig Abwechslung bietet.

PRO UND CONTRA

- ➕ Die Kampagnen der einzelnen Fraktionen sind sehr unterschiedlich
- ➕ Hervorragende Präsentation
- ➕ Interessante Neuerungen auf der Strategiekarte
- ➕ Hoher Wiederspielwert
- ➕ Mehrspielermodus für die Kampagne sowie Einzelschlachten
- ➖ Die Einheiten der Fraktionen unterscheiden sich zu wenig
- ➖ Keine Agenten auf der Kampagnenkarte
- ➖ KI schwächelt in Eroberungsgefechten
- ➖ Hohe Hardware-Anforderungen




Die Grundbesitze von *Total War: Medieval 1* sind wieder mit an Bord. Wir müssen sie gerecht unter unseren Heerführern und Statthaltern aufteilen.


Die späteren Truppentypen sind oft stark gepanzert und müssen sich kaum wegen feindlichen Fernkämpfern Sorgen machen.

Steampunk im ewigen Eis: Mit glühendem Eifer und großen Opfern trotz unsere Stadt dem Kältetod.

Frostpunk

Genre: Strategie
Entwickler: 11bit Studios
Publisher: 11bit Studios
Erscheinungsdatum: 24. April 2018
Preis: ca. € 30,-
USK: ab 16 Jahren

Von: Matthias Hartmann

Frostpunk wagt den Spagat zwischen Aufbaustrategie, Survival und moralischer Gesellschaftssimulation.

Wir stehen vor einer Aufgabe, die uns buchstäblich das Blut in den Adern gefrieren lässt. Denn in *Frostpunk* liegt nicht weniger als das Schicksal der Zivilisation in unseren Händen. Wir tragen die schwere Bürde, die letzte Stadt der Menschheit errichten zu müssen. Ein beschwerlicher Pfad, gesäumt von tiefgreifenden moralischen Entscheidungen: Regieren wir mit eiserner Faust oder versuchen wir, die Wünsche aller zu erfüllen?

Atmosphärische Endzeit

Mühsam bahnt sich ein Stahlarbeiter seinen Weg durch den meterhohen Schnee. Ein krankes Kind schultert eine schwere Kiste Bauholz. Müde Ingenieure schleppen mit letzter Kraft Säcke voll Kohle in unser Vorratslager. Dann endlich ist es soweit: Wir legen den großen Schalter um und der turmhohe Generator springt ächzend an. Trotzig speit er flammenden Rauch in den wintergrauen Himmel, eine letzte Bastion der Wärme inmitten einer ewigen Eiswelt. *Frostpunk* lässt von Beginn an keinen Zweifel daran, was uns erwartet: ein erbarmungsloser Überlebenskampf! Die *This War of Mine*-Macher 11bit Studios liefern in ihrem bislang ambitioniertesten Titel eine außergewöhnliche Mischung aus Survival, Gesellschaftssimulation und Aufbaustrategie ab. Die bedrückende Endzeitatmosphäre bleibt stetig greifbar, denn wie ein Damoklesschwert hängt der drohende Kältetod immerzu über unserem Haupt. Gleichzeitig entwickelt *Frostpunk* eine seltsame Behaglichkeit. Während um den brummenden Generator langsam aber sicher unsere Stadt aus dem Boden wächst, der Schnee auf den Dächern beheizter Gebäude abschmilzt und sachte aufsteigende Rauchfahnen von munterer Betriebsamkeit zeugen, stellt sich unweigerlich ein Gefühl von Heimeligkeit ein. Ja, es ist wahrlich ein Spiel der Gegensätze, dieses *Frostpunk*.

Als der Winter kam ins Land

Doch zurück zum Anfang: Noch bevor wir unsere Untergebenen erstmals zum Arbeiten schicken, Gesetze erlassen und Technologien erforschen oder unsere Kolonie aufbauen, erzählt uns ein gleichermaßen einfaches wie wirkungsvolles Intro die Vorgeschichte: Wir



London versinkt in Schnee und Eis: Verzweifelt lassen wir die erstarrte Stadt hinter uns und machen uns auf gen Norden …



… um die letzte Stadt der Menschheit zu errichten. Doch aller Anfang ist schwer. Mühsam schustern wir notdürftige Zelte und erste Produktionsstätten zusammen.

Frostige Lande, harte Sitten: Heftige Entscheidungen gilt es zu treffen. Hier zwingen wir gerade die abtrünnigen „Londoner“ mit Gewalt zum Verbleib in der Stadt.

befinden uns in einer alternativen viktorianischen Zeitlinie im Jahr 1883, in welcher die Welt von einem beispiellosen Kälteeinbruch heimgesucht wird. Schutzsuchend verbarrikadieren sich die Menschen in ihren Häusern, als Schnee und Eis die einst so florierende Stadt mit erbarmungslosem Weiß überziehen. Während das gesellschaftliche Leben im wahrsten Sinne des Wortes erstarrt, werden Gerüchte laut über den Bau von rettenden Wärmegeneratoren und die letzten zugänglichen Kohlevorkommen im hohen Norden. So verlassen wir London mit einer verzweifelten Expedition ins Ungewisse. Mit einem traurigen Rest von gerade mal 80 Überlebenden erreichen wir schließlich den verschneiten Krater, in dem die letzte Hoffnung der Menschheit liegt. Zum Anführer auserkoren, tragen wir fortan die schwere Bürde, unsere Leute so gut es geht durch die dunklen Tage zu bringen. Mit spärlichen Ressourcen, kaum Technologie und ohne soziale Ordnung treten wir ihn an, diesen erbitterten Kampf zwischen unserer kleinen Stadt und dem übermächtigen Winter.

Immer wieder Frostbrand

Gespielt wird in einer Art Kampagne, beginnend mit dem anfänglich verfügbaren Szenario „Ein neues Zuhause“. Halten wir dabei mindestens bis zum 20. Tag durch, wird zusätzlich „Die Archen“ freigeschaltet. Gelingt uns das auch hier, kommt das bislang letzte Szenario „Flüchtlinge“ dazu. Weitere Missionen sind angekündigt, ebenso wie eine Sandbox-Variante. Letztere vermissen wir schmerzlich, denn aktuell gibt es keine Möglichkeit, in einem Endlosmodus die dampfgetriebene Supermetropole für die Ewigkeit aus dem Eis zu stampfen. Dass *Frostpunk* trotzdem einen ordentlichen Wiederspielwert bietet, liegt an der schieren Vielfalt an Entscheidungen und den zusätzlichen Anpassungsmöglichkeiten in den Szenarien. Wir können nicht nur den generellen Schwierigkeitsgrad nach oben schrauben, sondern auch einzelne Parameter wie Bedürfnisse, Wirtschaft, Wetter oder Gesinnung sensibler einstellen. Mit diesen zusätzlichen Widrigkeiten müssen wir noch mal eine ganze Schippe drauflegen, um die Missionen lebend zu überstehen. So lassen sich locker 20-30 Stunden Spielzeit aus *Frostpunk* herauskitzeln, je nach individueller Spielgeschwindigkeit und Können.

Arktische Instrumentarien

Denn im Interface des Spiels dürfen wir auf Wunsch die Zeit beschleunigen oder sogar einfrieren, wenn wir mal länger über wichtigen Entscheidungen zu brüten haben. Neben unseren Rohstoffanzeigen sehen wir auch eine Zeitleiste mit den kommenden vier Tagen, die Temperaturverschiebungen oder wichtige Ereignisse mit einem kleinen Indikator ankündigt. So schlagen wir uns nicht völlig blind durch den großen Schneesturm. Am prominentesten platziert sind die mittige Temperaturanzeige und die Barometer für Unzufriedenheit und Hoffnung. Halten wir die



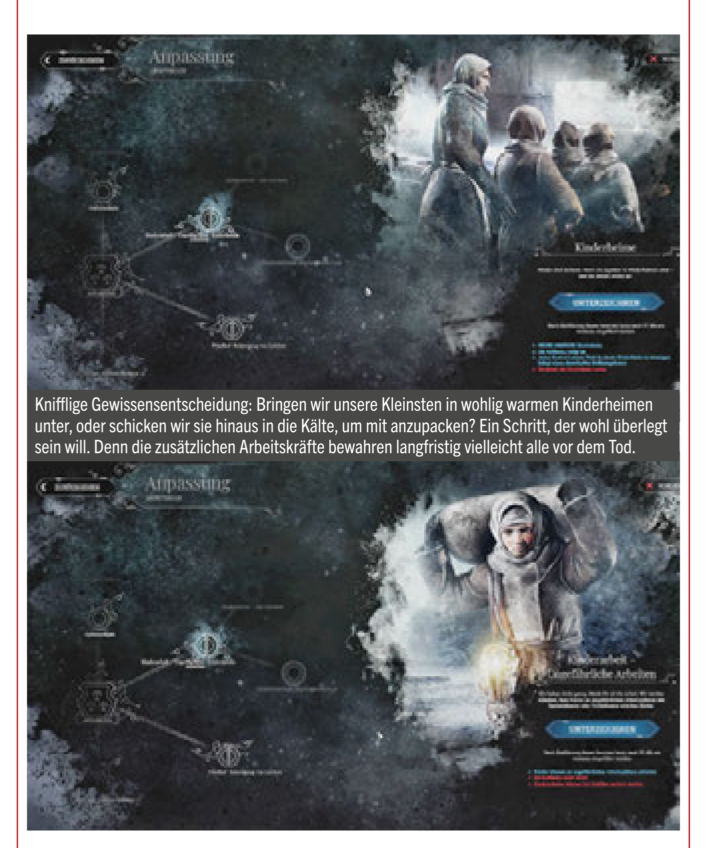
Der Weg zur Hölle ist mit guten Vorsätzen gepflastert: Mit dem Gesetzbuch setzen wir Richtlinien für das Hier und Jetzt — und erschaffen zugleich die Probleme von morgen.

Fortschritt als Schlüssel zum Überleben: Die erforschten Technologien und zahlreichen Upgrades machen unsere Infrastruktur zusehends stärker.

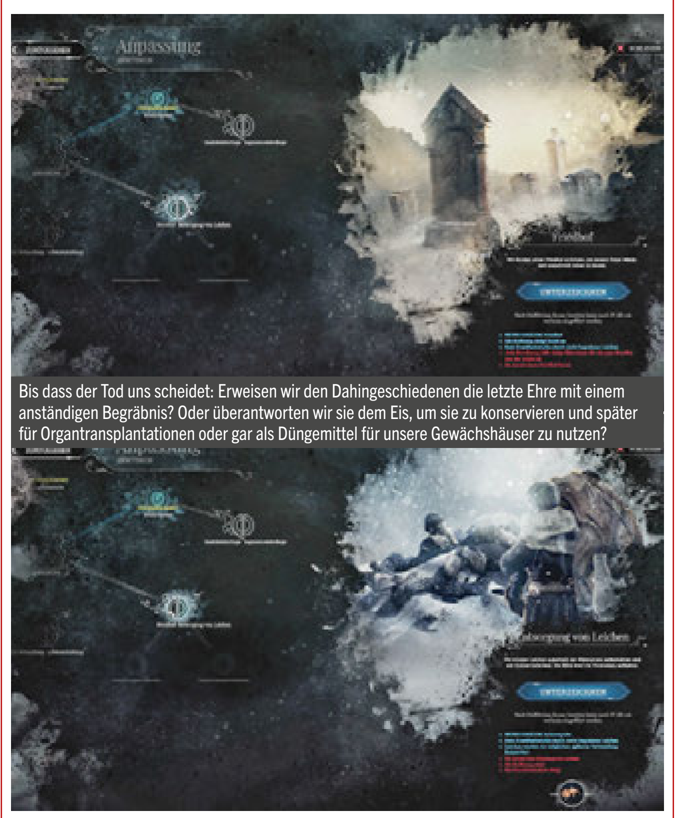
MORALISCHE ABGRÜNDE TUN SICH AUF

***Frostpunk* ist nichts für zartbesaitete Städtebauer. Der knallharte Überlebenskampf im ewigen Eis verlangt uns immer diffizilere Gewissensentscheidungen ab.**

Es ist ein trügerischer Pfad, auf den wir uns begeben, als wir das erste unschuldige Gesetz beschließen. Wir lassen Suppe ausgegeben, um alle satt zu bekommen. Bald sorgen wir mit Kampfarenen für etwas Unterhaltung im Volk. Doch als wenig später das wärmespendende Feuer im Generator zu erlöschen droht, veranlassen wir mit leichten Bedenken durchgehende Notfallschichten. Nur dieses eine Mal, um aus der Bredouille zu kommen. Die Mehrbelastung erzürnt unsere Untertanen, die wir promt mit etwas Schnaps beschwichtigen. Und bevor wir uns versehen, denken wir über Dinge wie Kinderarbeit und die Weiterverwertung der Toten nach.



Knifflige Gewissensentscheidung: Bringen wir unsere Kleinsten in wohlig warmen Kinderheimen unter, oder schicken wir sie hinaus in die Kälte, um mit anzupacken? Ein Schritt, der wohl überlegt sein will. Denn die zusätzlichen Arbeitskräfte bewahren langfristig vielleicht alle vor dem Tod.



Bis dass der Tod uns scheidet: Erweisen wir den Dahingeschiedenen die letzte Ehre mit einem anständigen Begräbnis? Oder überantworten wir sie dem Eis, um sie zu konservieren und später für Organtransplantationen oder gar als Düngemittel für unsere Gewächshäuser zu nutzen?



Schlagen wir später den Weg des Glaubens ein, eröffnen sich weitere (fragwürdige) Möglichkeiten.

Maus über eine der beiden Leisten, schlüsselt uns ein Pop-up die Gründe für die Gemütslage unserer Bevölkerung auf. Ein Klick auf das Thermometer zaubert das schicke und spielerisch absolut elementare Temperatur-Overlay auf den Bildschirm. Damit blenden wir eine in Echtzeit berechnete Wärmeansicht sämtlicher Gebäude und Personen unserer Stadt ein. Das sieht nicht nur beeindruckend aus, sondern ist vielleicht das zentrale Werkzeug, um optimale Baustandorte auszuloten und zu entscheiden, wo Heizungen eingeschaltet und zusätzliche Dampfzentren gebaut werden sollen.

Eiskalte Stadtverwaltung

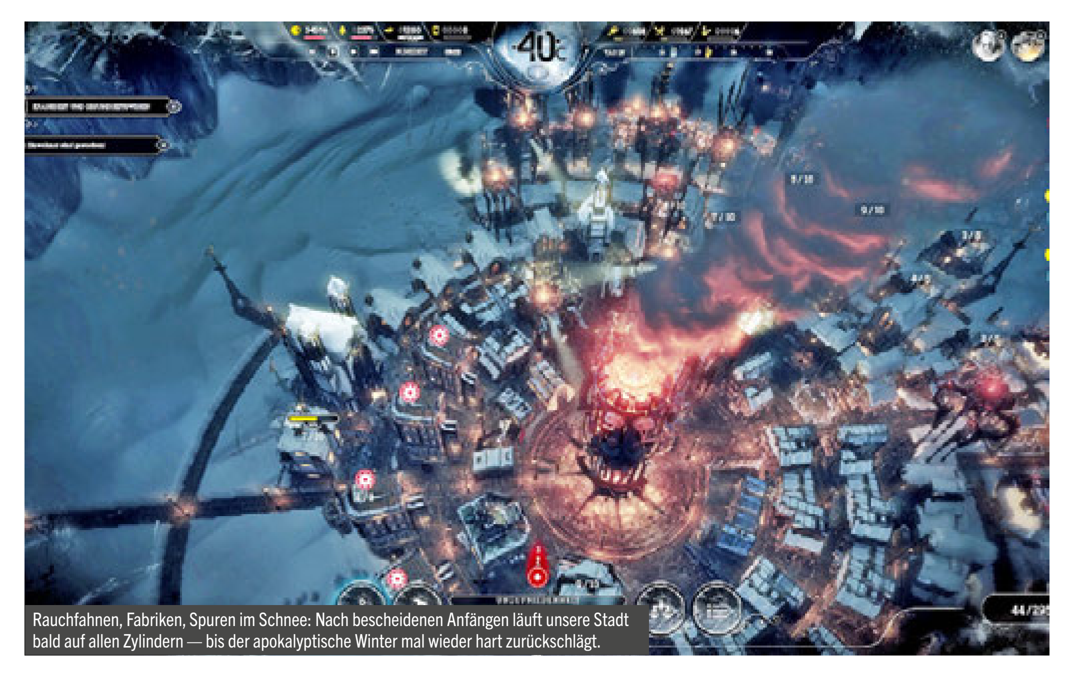
In Sachen Aufbau beginnen wir quasi bei null. Anfänglich steht nichts außer einem kleinen Rohstofflager und dem Generator. Er ist der wärmespendende Mittelpunkt unserer Stadt, um den wir in konzentrisch gerasterten Kreisen unsere Bauwerke hochziehen. Das geht nach kurzer Eingewöhnung schnell und präzise von der Hand. Ästheten werden sich allerdings über unvermeidliche Restflächen ärgern, die durch verschiedene Gebäudegrößen entstehen und visuell so manchen „perfekten Kreis" zerstören. Bauen wir eine Werkstatt, erhalten wir Zugriff auf den Technologiebaum. Darin schalten wir bis zu fünf Stufen frei, die uns Upgrades und Zugang zu zusätzlichen Rohstoffquellen oder Produktionsstätten ermöglichen. Zum Beispiel die Fabrik, in der wir später kolossale Arbeitsroboter herstellen oder Prothesen für unsere Versehrten fertigen können. Die letzte, aber nicht minder relevante Einflussgröße ist das Gesetzbuch, über das Regularien für verschiedenste Gesellschaftsbereiche verabschiedet werden. Wollen wir zum Beispiel Kinderarbeit zulassen? Vielleicht etwas Sägemehl unter die Mahlzeiten mischen, damit mehr Menschen satt (und vermutlich krank) werden? Getreu dem Motto „Brot und Spiele" eine Kampfarena errichten oder knallhart Zwangsarbeit verhängen?

Drahtseilakt der Hoffnung

Es ist diese Balance von langfristigen Zielen und akuten Problemen, von der *Frostpunk* lebt. Das vielschichtige Ineinandergreifen unterschiedlichster Herausforderungen beschwört immer neue Baustellen und Konflikte herauf, denen letztlich nur durch Kompromisse beizukommen ist. Haben wir unsere prekäre Situation etwas konsolidiert, beginnen wir die Füh-



Zwischen Aufbaufreude und Verlustangst: Nichts ist für die Ewigkeit in *Frostpunk*. Was wir heute aufbauen, müssen wir morgen versorgen.


Rauchfahnen, Fabriken, Spuren im Schnee: Nach bescheidenen Anfängen läuft unsere Stadt bald auf allen Zylindern — bis der apokalyptische Winter mal wieder hart zurückschlägt.

ler über den Kraterrand auszustrecken und schicken Späher und Außenposten hinaus nach Frostland. Dabei sammeln wir, wenn es gut läuft, Ressourcen und verloren geglaubte Expeditionsmitglieder ein (schlimmstenfalls nur deren Überreste); manchmal treffen wir allerdings auf gefräßige Eisbären. Auf diesem Wege gelangen wir auch an die begehrten Dampfkerne, von denen wir anfangs nur einen im Besitz haben. Zudem steuern wir die Versorgung der Pflegebedürftigen und legen das Einsatzgebiet unserer Arbeiter, Ingenieure und Kinder (mit entsprechendem Gesetzerlass) fest. Dem erbarmungslosen Temperaturabfall versuchen wir mit Technologie-Upgrades entgegenzuwirken. Etwa für die Leistung und den Wärmeradius unseres Generators — was allerdings sprunghaft den Kohlebedarf steigen lässt. Zu guter Letzt dürfen wir in zahlreichen Gebäuden Abklingzeitfähigkeiten aktivieren, die besondere Effekte auslösen. Schlussendlich laufen aber alle Bemühungen auf zwei entscheidende Parameter hinaus: Unzufriedenheit und Hoffnung. Herrscht ein zu hohes Maß an Unzufriedenheit, bekommen wir ein Ultimatum von unseren Untergebenen gestellt. Können wir das Volk nicht rechtzeitig beschwichtigen, werden wir verbannt oder gar exekutiert. Auch wenn die Hoffnung auf den Nullpunkt sinkt, ist unsere Zeit gekommen.

Strategie über Moral

Eine Kernfrage, die uns das Spiel stellt, ist die nach der Moral: Was sind wir im erbarmungslosen Kampf gegen den apokalyptischen Winter zu opfern bereit? Ausgerechnet an dieser Stelle schwächelt *Frostpunk*. Einzelschicksale verblassen in einem übergeordneten Gesamtbild aus Zahlen und Statistiken. Der schadhaften Entscheidung gegen den Einzelnen steht so gut wie immer das Wohlergehen der Masse gegenüber. Natürlich sind es harte Maßnahmen, die wir ergreifen müssen, manche beinahe schon unmenschlich. Aber das Gefühl der Reue mag sich nur schwerlich einstellen, wenn man zugunsten der Vielen entschieden hat. Denn der Zwang, die Kontrolle zu behalten, und das Ziel, eine ganze Gesellschaft am Leben zu erhalten, lässt das individuelle Schicksal schnell auf der Strecke bleiben. Die Strategie obsiegt über die Moral. Denn von der Warte des strategischen Entscheiders werden die Bürger auf Dauer schnell austauschbar. Der Mensch ist eine Ressource unter vielen. Das starre Story-Korsett, das uns unbarmherzig mit immer neuen Herausforderungen konfrontiert, tut dabei sein Übriges. Wir sind derart damit beschäftigt, das große Ganze am Laufen zu halten, dass uns oftmals schlicht die Zeit fehlt, mehr Zuneigung zu individuellen Personen aufzubauen. Der Pragmatismus lässt den Idealismus hinter sich, denn bei so viel aufbaustrategischem Anspruch bleibt für Mitgefühl leider nicht viel Platz. So lassen uns die harten Entscheidungen in *Frostpunk* manchmal überraschend kalt. ❑

MEINE MEINUNG

Matthias Hartmann

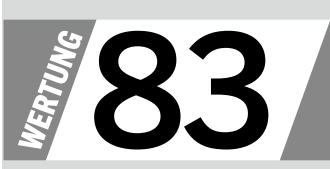


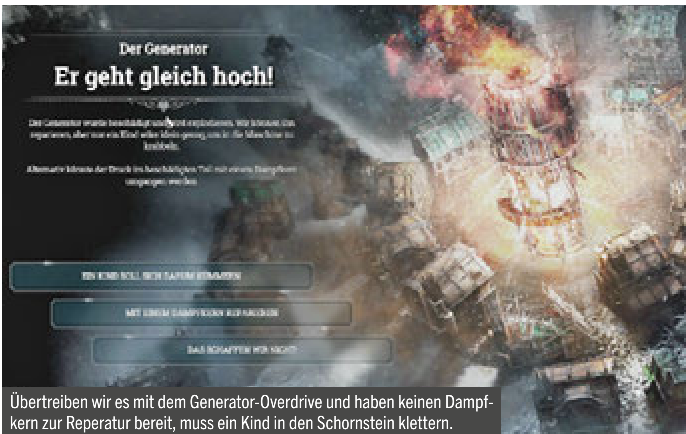
„Atmosphärische Aufbaustrategie trifft Überlebenskampf."

Frostpunk hat mir wirklich viel Spaß bereitet. Ein hervorragend gelungener Aufbaustrategietitel mit einer außergewöhnlichen Endzeitstimmung. Die unkontrollierbare Kälte als omnipräsenter Widersacher ist genial. Ab der ersten Minute sitzt einem dieses bedrückende Gefühl im Nacken, einen unerbittlichen Überlebenskampf gegen einen überlegenen Feind auszutragen. Man stemmt sich mit allen Mitteln gegen das Unvermeidliche und schlägt einen Weg ein, auf dem es viele harte Entscheidungen zu fällen gilt. Manchmal forciert das Spiel sie etwas zu stark und auch das Korsett der Storyline sitzt mir persönlich etwas zu straff. Ließe *Frostpunk* etwas mehr Raum, sich eingehend mit den Stadtbewohnern zu beschäftigen, um mehr individuelle Zuneigung zu entwickeln, wären die unausweichlichen Einzelschicksale eine noch bedeutend schmerzhaftere Angelegenheit.

PRO UND CONTRA

- ➕ Herausragende Atmosphäre
- ➕ Stimmiger Steampunk-Look
- ➕ Geschicktes Ressourcensystem mit empfindlicher Balance
- ➕ Komplexes Gesellschaftsmanagement erzwingt Kompromisse
- ➕ Umfangreicher Technologiebaum eröffnet viele Strategieoptionen
- ➕ Eigene Gesellschaftsausrichtung durch das Gesetzbuch
- ➕ Tolles Temperatur-Overlay macht die Kältebedrohung visuell greifbar
- ➕ Bevölkerung mit eigenen Sorgen, Bedürfnissen und Ansichten
- ➕ Viel Liebe zum Detail schafft ein beeindruckend immersives Gameplay
- ➖ Moralaspekt bleibt Beiwerk
- ➖ Zu starres Story-Korsett
- ➖ Zu wenig Übersicht im Endgame
- ➖ Kein Endlosmodus





Übertreiben wir es mit dem Generator-Overdrive und haben keinen Dampfkern zur Reperatur bereit, muss ein Kind in den Schornstein klettern.


Sind wir nicht bereit, dieses Opfer zu bringen, explodiert mit dem Generator auch das Herz unserer Stadt in einem imposanten Feuerball. Alles ist verloren …

Diese orangeroten Insekten-Aliens solltet ihr nicht in eure Nähe lassen – sie explodieren nämlich nach kurzer Zeit.

Deep **Rock Galactic**

Genre: Koop-Shooter
Entwickler: Ghost Ship Games
Publisher: Coffee Stain Publishing
Early-Access-Start: 28. Februar 2018
Erscheinungsdatum: 2018
Preis: € 22,99
USK: nicht geprüft

Unter Tage gibt es nicht nur wenig Licht, viel Kohle und kaum Luft, sondern – zumindest dank *Deep Rock Galactic* auf Steam – auch jede Menge Spaß.

Von: Sascha Lohmüller

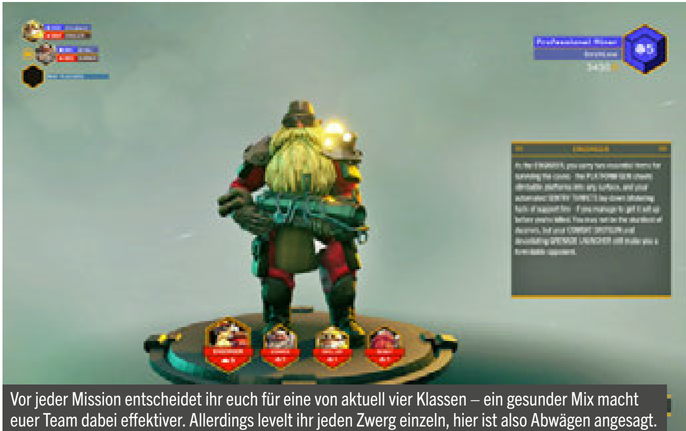
Wir rackern und wir plagen uns, denn das ist uns're Pflicht, wir schaffen, was der Berg hergibt, hinaus ans Tageslicht. Das sangen einst sieben kurzbeinige Minenarbeiter in Disneys Klassiker *Schneewittchen* und das möchte man auch anstimmen, wenn man eine Partie *Deep Rock Galactic* startet. Denn auch im neuen Early-Access-Shooter steht eine Gruppe an bergbauenden Zwergen im Mittelpunkt. Einer davon: ihr. Doch ganz so hi-ho-hi-ho vergnügt und froh wie in der Zeichentrickwelt der 30er-Jahre ist euer Alltag als intergalaktischer Kumpel dann doch nicht …

Buddel voll rum!

Mit einer Story hält sich *Deep Rock Galactic* gar nicht lange auf. Ihr seid Angestellter des gleichnamigen Bergbauunternehmens und auf einer Station im Orbit des Planeten Hoxxes untergebracht. Und ebenjener Planet ist reich an Mineralien, Artefakten und glibberigen Insektenviechern. Ende der Geschichte.

Von der orbitalen Station aus wählt ihr über einen Terminal eine der stetig rotierenden Missionen aus. Diese unterscheiden sich in Länge, Schwierigkeitsgrad, Optik und verfügbaren Materialien, stellen euch aber im Grunde alle vor dieselbe Aufgabe: Grabt euch quer durch das Gestein, sammelt eine bestimmte Menge von Mineral X und lasst euch dann wieder abholen. Sobald ihr euch für eine Mission entschieden habt (als Host oder als Gast einer geöffneten Session), werdet ihr per Bohr-Kapsel in den Planeten geschossen und dürft eurer Schürfarbeit nachgehen.

Einmal auf dem (oder besser: im) Planeten angekommen, präsentiert sich *Deep Rock Galactic* als eine witzige Mischung aus *Minecraft* und Koop-Shootern wie *Left 4 Dead*. Heißt: Zum einen ist die Architektur der prozedural generierten Levels komplett zerstörbar. Ihr könnt zwar auch vorgefertigten Tunnels folgen und euch nur an bestimmten Stellen zum nächsten Tunnel vorgraben, ihr könnt aber auch kreuz und quer auf gut Glück buddeln. Ersteres ist natürlich etwas zielgerichteter. Trefft ihr auf ein Erzvorkommen, so baut ihr es mit eurer Spitzhacke einfach ab. Ist euer begrenztes Inventar gefüllt, müsst ihr eure gesammelten Bodenschätze aber erst einmal in einen mobilen Container schütten. Gleichzeitig wehrt ihr euch auch gegen die bereits erwähnten extraterrestrischen Insekten. Auf diese trefft ihr entweder in den Gängen und den größeren Höhlenkammern



Vor jeder Mission entscheidet ihr euch für eine von aktuell vier Klassen – ein gesunder Mix macht euer Team dabei effektiver. Allerdings levelt ihr jeden Zwerg einzeln, hier ist also Abwägen angesagt.



Die dynamischen Lichteffekte, wenn ihr die Höhlen mit euren Fackeln ausleuchtet, sind das optische Highlight des Spiels.

EARLY ACCESS CHECK

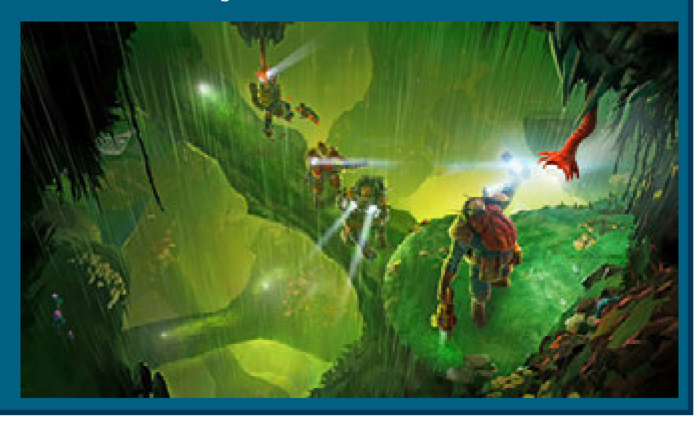
DAS IST BEREITS ENTHALTEN

Version: 0.13.14439.0 (7. Mai 2018)

Mit den bisher vorhandenen vier Klassen (Driller, Gunner, Engineer, Scout) tobt ihr euch in insgesamt sieben Biomen mit jeweils drei bis vier Missionen aus – welche Aufträge gerade aktiv sind, entscheidet ein Rotationssystem. Vor den Missionen sammelt ihr euch in einem Hub, der orbitalen Zentrale des Minenunternehmens. Hier gebt ihr verdiente Credits und gefundene seltene Materialen für optische Anpassungen oder Waffen- und Ausrüstungs-Upgrades aus – beide Systeme sind aktuell noch recht rudimentär und wenig spannend. Einige Bereiche der Station sind übrigens noch nicht zugänglich und wohl für künftige Updates gedacht, etwa die Shooting Range, die Abyss Bar und Mission Control. In diesen oberen Stockwerken fehlen auch noch die Texturen.

DAS BRINGT DIE ZUKUNFT

Nachdem die Zwergen-Schießerei seit Release Ende Februar bei den Käufern sehr gut ankam, haben sich die Entwickler für die kommenden Wochen und Monate noch so einiges vorgenommen. Die wohl am tiefsten greifende Änderung dürfte wohl die angekündigte fünfte Klasse sein. Ob es sich dabei um den von vielen Spielern gewünschten Heiler handelt, ist noch nicht klar. Außerdem soll ein Bossgegner implementiert werden, der nur mit vernünftiger Koop-Arbeit erledigt werden kann. In dieselbe Kerbe schlagen Änderungen am Kampf- bzw. Schadenssystem, die die Gefechte taktischer machen sollen. Davon abgesehen sollen noch neue Missionsabwandlungen, neue Monster, neue Biome, neue Upgrades und neue optische Verbesserungen ihren Weg ins Spiel finden. Etwas kryptisch ist zudem noch die Ankündigung, dass eure Performance in einem Stat-System festgehalten werden soll, damit euch die „Firma" belohnen oder bestrafen könne.



oder sie kommen – ähnlich wie ein Zombie-Ansturm in *L4D* – als großer Schwarm auf euch zugerannt. Ein paar fiese Exemplare gibt es dabei auch, etwa explodierende Feuerkäfer oder Schlingpflanzen, die Einzelgänger an die Decke zerren und dort langsam aussaugen. Allzu vielfältig ist das Gegnerarsenal allerdings nicht. Ebenfalls wichtig: Licht spielt eine ganz große Rolle in *Deep Rock Galactic*, denn unter Tage ist es zappenduster. Natürliche Lichtquellen sind selten und so schleudert ihr im Grunde die gesamte Spieldauer über Fackeln durch die Höhlen. Deren Vorrat regeneriert sich, geworfene Flares verblassen dafür aber mit der Zeit. Habt ihr schließlich lang genug überlebt und tief genug gebuddelt, um die vorgegebene Rohstoff-Menge zu fördern, betätigt ihr einen Rückhol-Button an eurer Container-Einheit und habt dann ein paar Minuten Zeit, um zur neu geschickten Bohrkapsel zurückzukehren. Wer es nicht in der entsprechenden Zeit schafft, wird zurückgelassen – Zwerge scheinen also entbehrlich zu sein.

Vier Zwerge müsst ihr sein!

Um für Abwechslung und vor allem Teamwork zu sorgen, entscheidet ihr euch vor jeder Mission für eine von vier Klassen. Der Gunner sorgt dank Minigun und Sprengladung für jede Menge Insektengulasch, kann aber auch praktische Ziplines platzieren. Der Engineer hingegen stellt Geschütztürme auf und kann Plattformen an Steilwänden anbringen. Der Driller wiederum hat einen Flammenwerfer im Gepäck und gräbt sich dank seiner Powerdrills in Sekundenschnelle durch jede noch so dicke Felswand. Der Scout schlussendlich hat einen privaten Greifhaken dabei und beleuchtet dank seiner Flare-Gun komplette Kammern – perfekt, um Erzvorkommen für die Gruppe auszukundschaften. Hier ist es wichtig, darauf zu achten, welche Klassen eure bis zu drei Mitstreiter ins Feld führen, denn ein gesunder Mix ist sinnvoll. Teams ohne Gunner-Ziplines etwa haben es im Normalfall deutlich schwerer. Seid ihr allein unterwegs, hilft euch eine kleine Flugdrohne. Alle Klassen levelt ihr zudem unabhängig voneinander auf, was noch einmal für Langzeitmotivation sorgt. Dasselbe gilt für das (aktuell recht simple) Upgrade-System, bei dem ihr für verdiente Credits und Bonusrohstoffe Waffen aufwertet oder euren Zwerg optisch anpasst. ❑

MEINE MEINUNG

Sascha Lohmüller



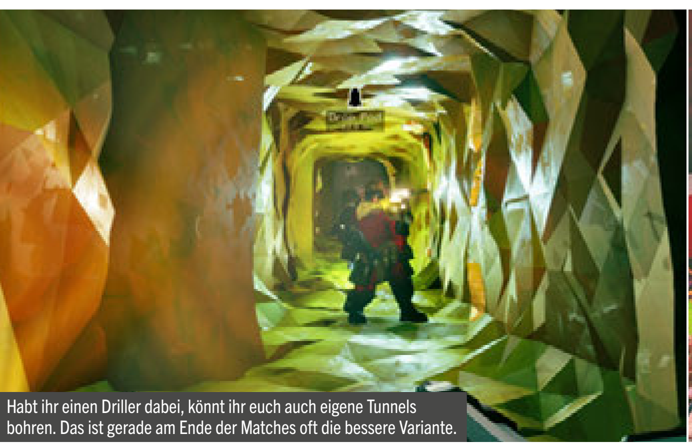
„Bereits jetzt ein erstaunlich runder Koop-Shooter"

Ich habe ja ein gewisses Faible für Team-Shooter – *Left4Dead*, *Vermintide* oder auch *Overwatch* haben mich neben Online-Rollenspielen wohl von allen Genres die meiste Freizeit gekostet. Insofern ist *Deep Rock Galactic* natürlich genau mein Ding. Mir gefällt aber tatsächlich vor allem die witzige Verbindung mit den prozedural generierten Levels und dem komplett zerstörbaren Terrain – hier kommt tatsächlich Bergbau-Feeling auf, was mein kohleschwarzes Pott-Herz natürlich erwärmt. Zudem ist *DRG* einer der wenigen Koop-Shooter, der auch mit einem bunt zusammengewürfelten Team richtig gut funktioniert, was hauptsächlich am etwas gemächlicheren Tempo liegt. Oftmals kann man mehrere Minuten lang gemütlich vor sich hin schürfen, ohne dass einen die Aliens behelligen – schön! Ich bin nun vor allem auf die neuen Biome und das verbesserte Upgrade-System gespannt, denn gerade Letzteres ist mir aktuell noch etwas zu rudimentär.

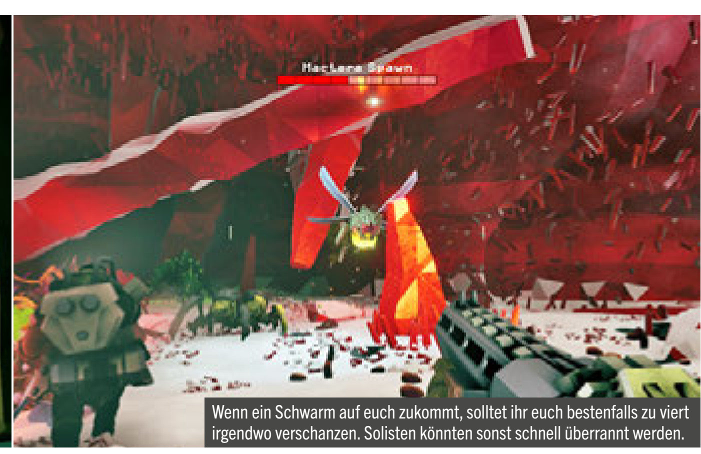
PRO UND CONTRA

- ➕ Unterhaltsamer Mix aus Koop-Shooter und Bergbau-Sim
- ➕ Tolle Lichteffekte, die auch einen spielerischen Sinn haben
- ➕ Prozedural generierte, komplett zerstörbare Levels
- ➕ Vier unterschiedliche, gut ausbalancierte Klassen
- ➕ Schicke, comichafte Grafik
- ➕ Unterschiedliche Biome (Lava-Höhlen, toxische Umgebungen etc.)
- ➕ Motivierendes Level- und Upgrade-System, …
- ➖ … dem aktuell aber noch etwas die Tiefe fehlt
- ➖ Gelegentliche Ruckler und Fehler bei der Kollisionsabfrage
- ➖ Keine Host-Migration
- ➖ Wenige Gegnertypen





Habt ihr einen Driller dabei, könnt ihr euch auch eigene Tunnels bohren. Das ist gerade am Ende der Matches oft die bessere Variante.



Wenn ein Schwarm auf euch zukommt, solltet ihr euch bestenfalls zu viert irgendwo verschanzen. Solisten könnten sonst schnell überrannt werden.

In diesem Schloss haust Mormo, die fiese Hexe, die Ditto in die Finsternis stützen will.

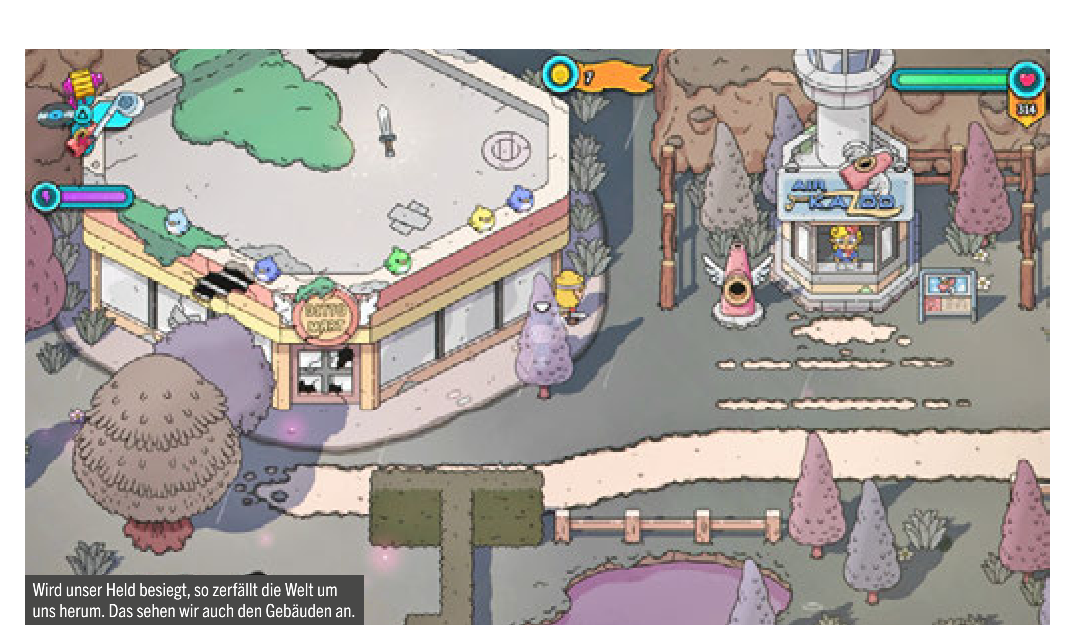
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Devolver Digital
Publisher: Devolver Digital
Erscheinungsdatum: 24. April 2018
Preis: € 19,99,-
USK: ab 6 Jahren

Swords of Ditto

Swords of Ditto vom Indie-Publisher und -Entwicklers Devolver Digital verbindet viele Zufallskomponenten mit einer wunderschönen Spielwelt. Hat das Action-Adventure aber auch spielerisch was auf dem Kasten?

Von: Lukas Metzger & Matti Sandqvist

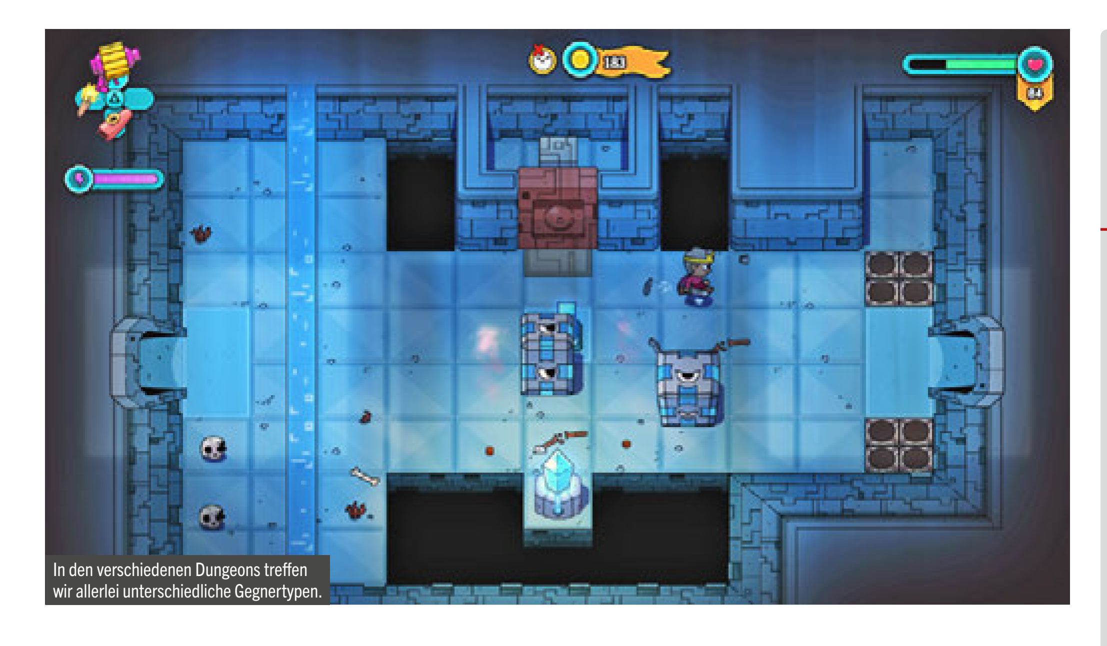
Jedes Jahrhundert wird zufällig ein neuer Held ausgewählt, um die fiktive Insel Ditto zu retten. Die Aufgabe des Auserwählten ist es, Mormo aufzuhalten, denn die finstere Hexerin will Ditto wieder und wieder ins Unglück stürzen. Wie die Dramaturgie es nun einmal verlangt, ist unsere Spielfigur zu Beginn des Abenteuers der auserwählte Heroe, der sich der unfreundlichen Dame entgegenstellen soll. Kaum sind wir aber bei der schlechtgelaunten Hexe angekommen, schickt sie uns schon über den Jordan – das kam unerwartet! Ewigkeiten später erwacht ihr als neuer Held, und da diesmal alles besser klappen soll als zuvor, nimmt sich der neue Recke nun vier Tage Zeit, um sich auf den Kampf mit Mormo vorzubereiten. Läuft die Zeit komplett ab und wir sind nicht stark genug und scheitern im großen Endkampf, so segnet auch dieser neue Held das Zeitliche – und Ditto stehen weitere hundert düstere Jahre bevor, ehe wir als nächster Held unser Glück versuchen. Aber auch, wenn wir im normalen Spielverlauf sterben, heißt es: Zurück zum Start!



Wird unser Held besiegt, so zerfällt die Welt um uns herum. Das sehen wir auch den Gebäuden an.

Alle 100 Jahre wieder

Egal wie viele Helden ihr schon verpulvert habt, könnt ihr in den jeweils vier Tagen Präparationszeit in der wunderschönen, zufällig generierten Welt von *Swords of Ditto* allerlei Abenteuer erleben. Der Ausgangspunkt für unsere Reisen ist stets das einzige Dorf auf der Insel. In diesem könnt ihr viele nützliche Dinge erwerben und auch die eine oder andere Quest finden. Außerdem ist die Siedlung ein Ruheplatz, da dort eure vier Tage Vorbereitungszeit nicht weiter ablaufen. Zu Beginn sind das Dorf und die Welt von Ditto durch die vorausgegangene Niederlage gegen Mormo verwahrlost. Mit jedem neuen Helden, der an Mormo scheitert, wird die Lage sogar noch


In den verschiedenen Dungeons treffen wir allerlei unterschiedliche Gegnertypen.

schlimmer! Die Gebäude zerfallen und die Menschen im Dorf werden zunehmend depressiver. Schlagen wir uns hingegen gut, so blüht die kleine Gemeinde nach und nach auf und die Menschen gewinnen ihre Lebensfreude wieder zurück.

Keine Zeit und so viel zu tun

Außerhalb des kleinen Ortes gilt es, die Welt zu erkunden und verschiedene, ebenfalls zufällig generierte Dungeons zu meistern. In diesen Labyrinthen findet ihr diverse Waffen und spezielle Steine, die Mormo schwächen, wenn wir sie zerstören. Diese Objekte sind jedoch immer erst in Reichweite, nachdem ihr den Boss des jeweiligen Dungeons in einem fordernden Kampf besiegt habt. Die Bosskämpfe sind richtig knackig, jedoch wissen sich auch die anderen Gegner zu wehren. Unterschiedliche Feinde erfordern unterschiedliche Techniken, selten ist bloßes Draufhauen erfolgreich. Einfacher wird es, wenn ihr zu zweit loslegt – dank des einfachen Drop-in-/Drop-out-Koop ist das jederzeit möglich. Dann macht das Kämpfen und Erforschen noch einen Zacken mehr Spaß.

Die bereits erwähnten Rätsel sind meist simpler Natur. Trotzdem wird das nie langweilig, denn die Rätsel passen sich stets an unsere ausgerüsteten Waffen an.

Auf eurer Reise zu den verschiedenen Dungeons trefft ihr weiterhin viele skurrile Gestalten und alle haben Aufgaben für euch im Gepäck. Zum Beispiel sollt ihr einem Schmied bestimmte Zutaten bringen, damit er im Gegenzug eure Ausrüstung verbessern kann. Oder ihr ersteht bei einer riesigen Katze neue Helferlein für euer Inventar – aber erst nachdem wir ihr bei einem Problem zur Seite gestanden sind. Alle Aufgaben zu erledigen ist aber nicht möglich.

Während der vier Ingame-Tage steigt durch Kämpfe und den Abschluss von Quests euer Erfahrungslevel an, was euch stärker macht. Des Weiteren habt ihr die Möglichkeit, sogenannte Sticker auszurüsten. Diese Wunderpflaster könnt ihr an vier verschiedenen Slots ankleben: Kopf, Körper, Schwert oder Arme. Dadurch verbessern sich nicht nur eure Statuswerte, ihr bekommt sogar Zugang zu ganz neuen Schwertangriffen.

Bei unserem Testdurchlauf erlernten wir einen Rundumschlag, dieser war besonders gegen große Gegnergruppen hilfreich. Der Variantenreichtum in dieser Hinsicht ist groß – und durch das Wiedergeburts-Feature wird sichergestellt, dass man das Abenteuer auch so gut wie niemals auf dieselbe Art und Weise noch einmal erlebt.

Leider hat *Swords of Ditto* keine Sprachausgabe. NPCs geben zwar zu Beginn von Gesprächen einen Sound von sich, mehr aber auch nicht. Abgesehen davon ist der Soundtrack von *Swords of Ditto* aber passend und begleitet uns auf unserer Reise durch die Spielwelt. Übrigens ist *Swords of Ditto* durch seine Gestaltung und die für einen Durchgang geringe Spielzeit eindeutig darauf ausgelegt, mehrmals hintereinander gespielt zu werden. Durch die vielen zufallsgenerierten Dungeons und Gegenstände wird man dabei trotz einiger unvermeidlicher Wiederholungen stets bestens unterhalten. Obwohl man jederzeit die tickende Uhr im Nacken spürt, kann man im zweiten oder dritten Durchlauf viel entspannter auf Entdeckungstour gehen. ❑

MEINE MEINUNG

Lukas Metzger



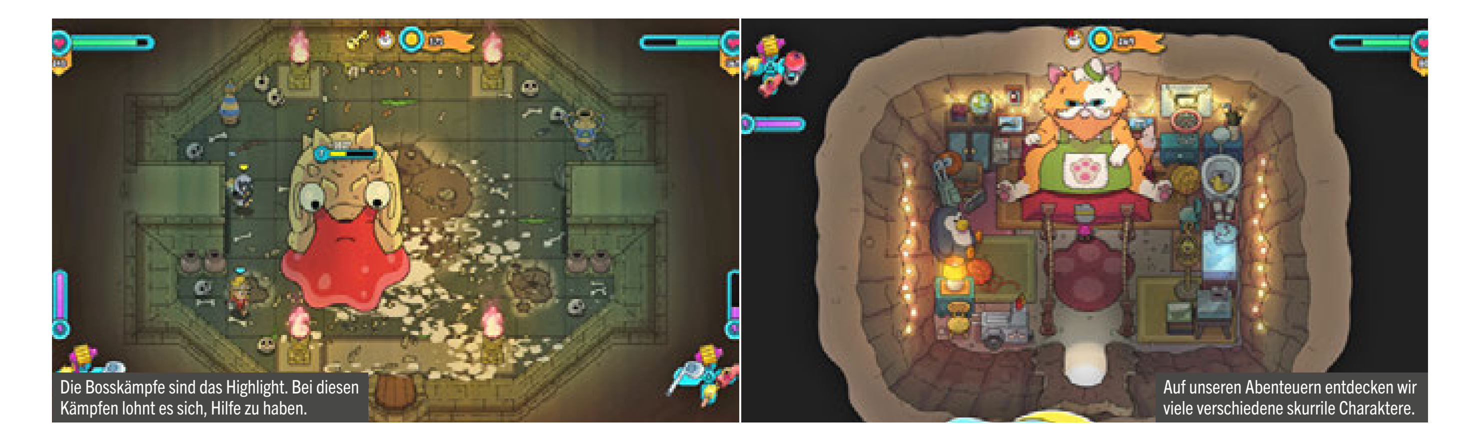
„Tolle Grafik und viel zu tun – so muss eine Welt sein!“

Mir hat *Swords of Ditto* großen Spaß gemacht. Besonders mit einem Freund an der Seite punktet das Abenteuer mit Witz, Humor und einer wirklich unglaublich knuffig gestalteten Welt. Die Kämpfe sind angenehm herausfordernd und das Wissen um die Auswirkungen des Todes meines Helden macht sie nur noch spannender. Wo andere Spiele mit Permadeath uns einfach an den Levelanfang zurücksetzen, zeigt uns *Ditto* die Auswirkungen unseres Scheiterns und ruft uns die Verantwortung für die Geschehnisse ins Gedächtnis – eine wirklich schwere Last. Die unterschiedlichen Ausrüstungen sorgen dafür, dass sich unser Charakter stets weiterentwickeln kann. Durch den tollen Grafikstil kann ich mir *Swords of Ditto* aber trotz allem auch als schönes Familien-Abenteuer vorstellen, bei dem Eltern mit ihren Kindern zusammen spielen. Der einzige Wermutstropfen sind die fehlende Vertonung der Charaktere, diese hätte noch einmal viel zur Stimmung beigetragen, sowie die ausschließlich englischen Texte.

PRO UND CONTRA

- ➕ Wunderschöne Spielwelt
- ➕ Spannendes Spielkonzept
- ➕ Griffiges Gameplay
- ➕ Großer Wiederspielwert
- ➕ Unterschiedliche Möglichkeiten, deinen Charakter aufzuwerten
- ➕ Tolle Charaktere
- ➕ Stimmungsvoller Soundtrack
- ➕ Launiger Koop-Modus
- ➕ Viele zufallsgenerierte Elemente …
- ➖ … diese können aber leider auch zu Wiederholungen führen
- ➖ Keine vertonten Dialoge
- ➖ Lebt vom Wiederspielwert
- ➖ Begrenzte Zeit, die einem stets im Nacken sitzt




Die Bosskämpfe sind das Highlight. Bei diesen Kämpfen lohnt es sich, Hilfe zu haben.

Auf unseren Abenteuern entdecken wir viele verschiedene skurrile Charaktere.

Eine Reise ins Ungewisse: Was erwartet eure Helden auf ihrem Weg durch den Turm der Zeit?

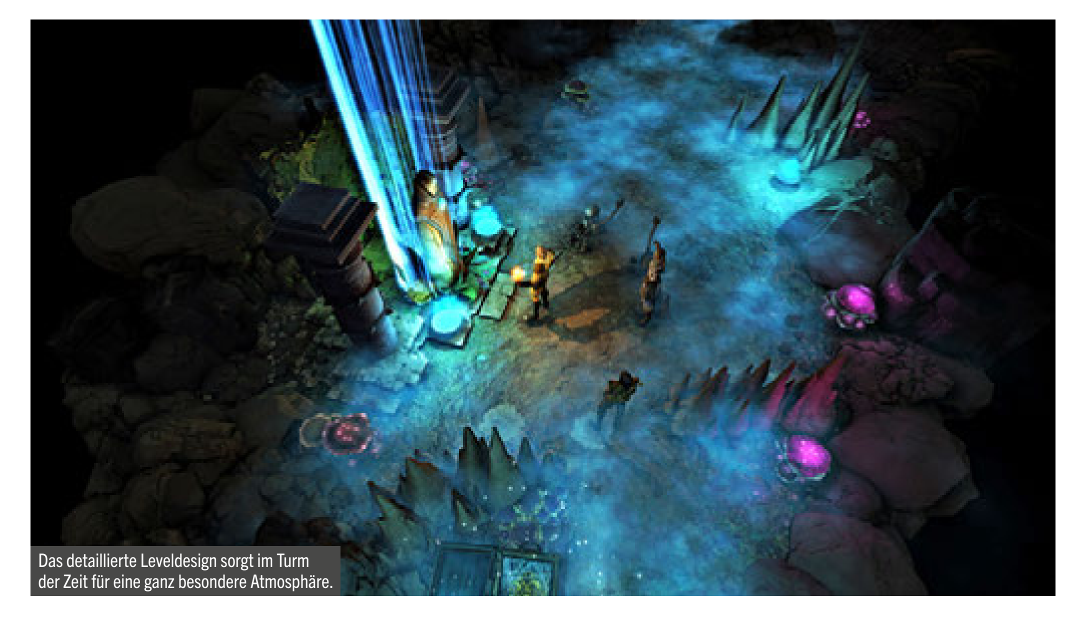
Tower of **Time**

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Event Horizon
Publisher: Event Horizon
Erscheinungsdatum: 12. April 2018
Preis: € 20,99
USK: nicht geprüft

Das Indie-Rollenspiel versprüht unübersehbar das Flair von Genre-Klassikern wie *Baldur's Gate*, schreibt dabei aber seine ganze eigene Geschichte.

Von: David Benke

Assassin's Creed, *Far Cry*, *Prince of Persia* – das ist nur eine kleine Auswahl an Spielen, in denen es regelmäßig Türme zu erklimmen gilt. Die Entwickler von Event Horizon haben nun einen etwas anderen Ansatz gewählt: In ihrem neuen Titel *Tower of Time* klettert ihr nämlich ausnahmsweise nicht ein riesiges Bauwerk hinauf, sondern sucht euch stattdessen einen Weg nach unten. Auch sonst kann das Erstlingswert des polnischen Studios mit einigen interessanten Features aufwarten: Das Indie-Rollenspiel im Stile alter Klassiker wie *Baldur's Gate* lockt etwa mit einer bis zu 50 Stunden füllenden Story und einem ganz eigenen Kampfsystem. Wir haben uns für euch einmal angeschaut, ob der Titel diese Versprechen auch wirklich halten kann.



Das detaillierte Leveldesign sorgt im Turm der Zeit für eine ganz besondere Atmosphäre.

Die Geschichte hinter *Tower of Time* ist schnell erklärt: Ihr befindet euch in der Welt Artara – einst ein Ort voller Wunder und Technik, nun ein hoffnungsloser Fleck verdorbenes Land. Eine unbekannte Macht hat die Region in Schutt und Asche gelegt, seit 1.000 Jahren kämpft die Menschheit hier nun um ihr Überleben. Der Protagonist, ein junger Offizier des Königs, ist die letzte Chance, die Welt noch zu retten. Dafür gilt es den namensgebenden Turm zu erkunden, der plötzlich wie aus dem Nichts erschienen ist und – wie sich nach näherer Erkundung herausstellt – verkehrt herum in der Erde steckt. Mit einer



Vor jedem Kampf könnt ihr euch über die Stärken und Schwächen eurer Gegner informieren.

Gerade im späteren Verlauf des Spiels verlangen euch die im Turm hausenden Monster einiges ab.

kleinen Gruppe begebt ihr euch auf eine Entdeckungsreise durch die verschiedenen Ebenen des mysteriösen Bauwerks, um seine Geschichte zu ergründen und schließlich die Spitze beziehungsweise den Boden zu erreichen.

Alles steht Kopf – oder nicht?

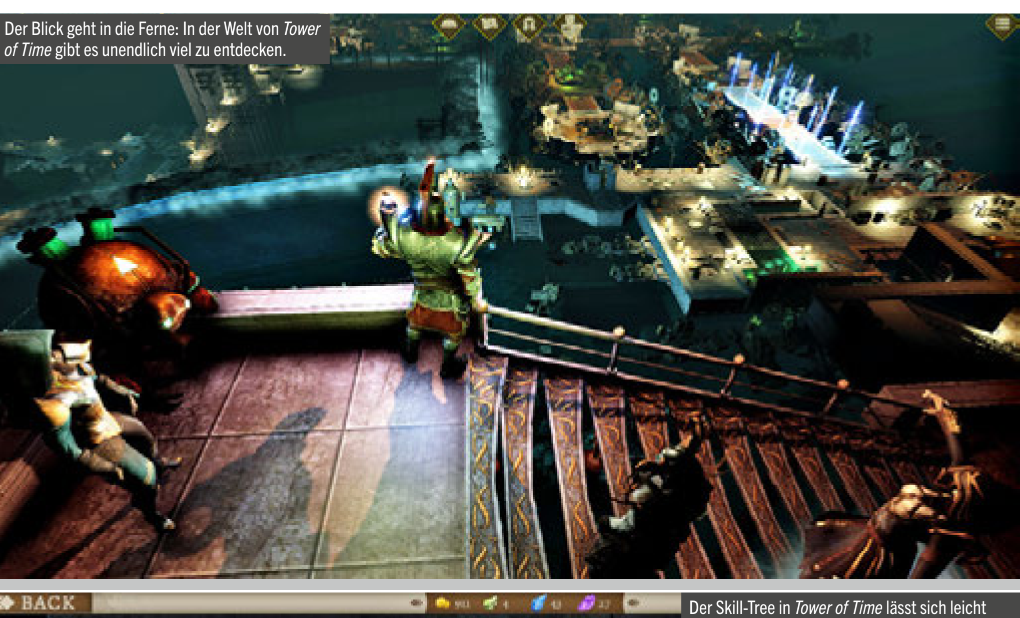
Die Grundidee des stereotypen letzten Retters ist im Grunde nichts Neues. Dennoch strickt *Tower of Time* eine fesselnde und außergewöhnliche Geschichte um eine Welt zwischen fortschrittlicher Technologie und altertümlicher Magie. Seinen ganz eigenen Charme entwickelt der Titel natürlich durch die unkonventionelle Idee des Turms, der verkehrt herum in den Boden gerammt wurde. Leider hat der Umstand keinerlei Auswirkungen auf das Leveldesign. Das Kuriosum wird während des Spiels mehrmals in Gesprächen erwähnt, es steht aber nichts auf dem Kopf. Ihr lauft weiterhin auf dem Boden und nicht an der Decke. Es gibt sogar Springbrunnen oder Kronleuchter, die nach wie vor ihren Dienst tun. Von diesem kleinen Makel abgesehen, wird die Story aber schön erzählt – sei es durch Gespräche oder im Verlauf des Spiels gefundene Schriftstücke, die das Geheimnis hinter dem mysteriösen Turm näher beleuchten. Pro Ebene gibt es zudem eine Zwischensequenz, die euch Auskunft über die Spielwelt und deren Untergang gibt.

Was die Präsentation betrifft, verzichtet *Tower of Time* im Großen und Ganzen auf eine unnötig opulente Optik. Die Animationen sind meist nur minimal, die handgezeichneten Grafiken simpel, aber dennoch schön anzuschauen. Die Entwickler haben sich dort unübersehbar Mühe gegeben. Auch die Ingame-Musik ist stimmungsvoll und passt stets zur entsprechenden Situation. Klassische Instrumente erzeugen atmosphärische Klänge und sorgen so für eine insgesamt sehr stimmige Soundkulisse. Besonders lobenswert ist die Vertonung, welche quasi das Highlight des Storytellings darstellt. Trotz des vergleichsweise schmalen Budgets ist sie sehr hochwertig produziert, der Sprecher verleiht dem Spiel mit seiner Stimme das nötige Pathos. Leider kommt er viel zu selten zum Einsatz, abgesehen von den kurzen Cutscenes erscheint das Spiel nämlich ohne jegliche Sprachausgabe. Konversationen beschränken sich voll und ganz auf Textfelder, worunter die Stimmung natürlich ein wenig leidet. Zudem seid ihr so gezwungen, andauernd mitzulesen, um die Geschichte vollständig zu verstehen. Das kann zuweilen eine durchaus zeitaufwendige Aufgabe werden. Also schon vorab eine kleine Warnung: Wer sich selbst eher als lesefaul einschätzen würde, sollte über einen Kauf lieber noch einmal nachdenken.

Gute Laune trotz Abstieg

Ingame nutzt *Tower of Time* die isometrische Perspektive, welche bereits aus Klassikern wie *Baldur's Gate* und *Icewind Dale* bekannt ist. Durch diese Variante der Kameraführung bekommt ihr einen guten Blick auf die Spielwelt, die zu Beginn aber vielleicht noch nicht jeden überzeugt. Die Grafik wirkt leicht rudimentär, selbst auf der höchsten Stufe erscheinen einzelne 3D-Objekte wie auch die Charaktere etwas verwaschen und unscharf. Mit harscher Kritik täte man dem Entwicklerstudio allerdings unrecht, vermag der Stil des Abenteuers doch sonst zu überzeugen. *Tower of Time* kann mit einigen ansehnlichen Grafikeffekten aufwarten. Wer die Einstellungen etwa auf Hoch oder gar Ultra setzt, wird mit tollen Licht- und Partikeleffekten, Schattenspielen und atmosphärischem Nebel belohnt. Auch die Spielwelt selbst ist hübsch gestaltet und präsentiert sich trotz des eigentlich eher limitierenden Settings im Inneren eines Turms durchaus abwechslungs- und detailreich. Es gibt verschiedene Welten und Biotope zu entdecken – von brodelnder Lava über blühende Vegetation bis hin zu ganzen Unterwasserpassagen ist alles dabei. Das Gegnerdesign ist zu Beginn nicht gerade ausgefallen. Skelettkrieger oder Orcs hat man schon öfter gesehen, im Laufe des Abenteuers erweitert sich aber auch hier das Repertoire.

Was das Gameplay betrifft, habt ihr es größtenteils mit klassischen RPG-Elementen zu tun: Ihr bekommt einen Charakter zugewiesen, anstatt ihn selbst erstellen zu können. Steuern dürft ihr ihn kurioserweise auch nicht selbst, stattdessen übernehmt ihr Kontrolle über die kleine Gruppe von Anhängern, die der Protagonist von der ersten Ebene des Turms aus verfolgt und befehligt. Mit ihr streift ihr durch die verschiedenen Levels und erledigt unterschiedlichste Haupt- und Nebenquests. Oberstes Ziel ist natürlich das Erreichen der Turmspitze, darüber hinaus gibt es aber auch andere optionale Aufgaben – wie etwa das Sammeln von Notizen oder das Aufspüren geheimer Passagen. Diese Tätigkeiten sind zumeist nichts Außergewöhnliches, lockern das Spiel aber auf und bieten immer wieder kleine Anreize wie etwa eine verzauberte Waffe für einen der Charaktere.



Der Blick geht in die Ferne: In der Welt von *Tower of Time* gibt es unendlich viel zu entdecken.



Der Skill-Tree in *Tower of Time* lässt sich leicht überblicken und jederzeit kostenlos zurücksetzen.

Derer gibt es insgesamt sieben. Im Laufe der Story gewinnt ihr immer wieder neue Mitstreiter hinzu, welche verschiedenen Rassen und Klassen angehören. Mythische Kreaturen wie Zwerge und Elfen sind euch dabei nicht immer hundertprozentig wohlgesinnt. Die Loyalität der einzelnen Partymitglieder müsst ihr euch erst erarbeiten, indem ihr im Spiel Entscheidungen in ihrem Sinne trefft. Wie eure Gefolgschaft zu euch steht, ist im Menü sichtbar. Dort gibt es auch die Möglichkeit, die Helden einzeln auszustatten und weiterzubilden. Besonders interessant ist dabei der Skill-Tree der Charaktere, der zwei unterschiedliche Pfade mit verschiedenen Effekten anbietet. So könnt ihr euch etwa entscheiden, ob eure Angriffe lieber mehr Schaden erzeugen oder weniger Mana kosten sollen und eure Figuren so komplett individuell gestalten. Zudem lassen sich die Fähigkeiten auch komplett kostenlos zurücksetzen – *Tower of Time* lädt so zum grenzenlosen Experimentieren ein.

Stadt ausbauen statt Gegner hauen

Waffen und Rüstungen gibt es in der Stadt zu erwerben. Beim Schmied könnt ihr Ausrüstung craften, verbessern und verzaubern. Dafür benötigt ihr Kristalle, die es während des Abenteuers zu finden gibt. Alternativ könnt ihr auch überflüssige Items zerlegen und dadurch Materialien gewinnen. Die Preise sind, soweit wir das bisher beurteilen können, moderat – in *Tower of Time* herrscht aber ohnehin kaum Geldknappheit. Ihr werdet zwar nicht mit Loot überhäuft, in Truhen oder nach Kämpfen werden aber regelmäßig Gegenstände und Gold gedroppt. Letzteres könnt ihr auch in die Verbesserung euer Charakterwerte stecken. *Tower of Time* funktioniert nämlich gänzlich ohne das genreübliche XP-System. Um neue Levels freizuschalten, müsst ihr stattdessen das jeweilige Klassen-Gebäude in der Stadt upgraden. Das geschieht mithilfe von Blaupausen, welche im Verlauf des Spiels gefunden werden können. Danach könnt ihr eure Charaktere in den Baracken trainieren und so neue Skills sowie Fähigkeitenpunkte freischalten.

Erreicht wird die Stadt recht unkompliziert per Schnellreise. Am oberen rechten Bildschirmrand befindet sich ein Icon, das euch direkt dorthin bringt. Wenn ihr zum Turm zurückkehrt, bekommt ihr zudem eine Übersicht über die verschiedenen Levels. Dort gibt es nicht nur einen Prozentstand, der Auskunft darüber gibt, wie weit ihr es schon durch die jeweilige Etage geschafft habt. Auch der Fortschritt bei Sammelgegenständen wird angezeigt. So seid ihr immer auf dem Laufenden, wie viele Quests bereits erledigt, Kämpfe ausgetragen und Truhen geöffnet wurden. Vor jedem Betreten des Turms habt ihr die Chance, eure Party noch einmal anzupassen und neu zusammenzustellen. Dabei ändern sich je nach Gruppenkonstellation auch Spielgefühl und Taktik.

Kämpfe werden im Regelfall dadurch aktiviert, dass man in die Gegner hineinläuft. Hin und wieder gerät die Gruppe allerdings auch in einen Hinterhalt. Im Gegensatz zu den normalen Gefechten bringen diese spielerische Nachteile mit sich. Man kann sich aus ihnen nicht zurückziehen, manchmal werden einige eurer Charaktere auch in einer Falle gefangen. Vor jedem Kampf habt ihr die Möglichkeit, eure Party noch einmal zu organisieren oder euch über die zu erwartenden Gegner sowie deren Stärken und Schwächen zu informieren. Der Kampf selbst findet dann in einer neuen, separat geladenen Arena statt. Die könnt ihr noch einmal genauer inspizieren – was durchaus wichtig sein kann, lassen sich im Gefecht durch geschickte Positionierung doch Vorteile aus der Umgebung ziehen. So könnt ihr etwa die Bogenschützin Maeve auf eine Erhöhung stellen, um so Übersicht und Reichweite zu erhöhen.

Matrix im Mittelalter

Auf dem Schlachtfeld könnt ihr eure Charaktere individuell oder in Gruppen auswählen und befehligen. Dabei wählt ihr zwischen „Stellung halten" sowie „Frei bewegen" – entsprechend verhalten sich die einzelnen Helden dann im Gefecht. Zusätzlich habt ihr Zugriff auf einen Standardangriff, sowie vier spezielle Fähigkeiten. Sie reichen von simplen Buffs über magische Attacken bis hin zum Beschwören verbündeter NPCs. Als nette Ergänzung gibt es einige Spezialangriffe, deren Wirkungsfeld mit der Maus gezeichnet wird. Nach Vorbild des Cursors lasst ihr zum Beispiel Mauern aus dem Boden wachsen oder Pfeile vom Himmel regnen. Die Steuerung ist in manchen Situationen ein wenig hakelig und es fällt schwer, im Getümmel mit der Maus immer den gewünschten Champion auszuwählen. Um in all der Hektik noch die Übersicht zu bewahren, haben die Entwickler daher das „Slow Time"-Feature eingebaut. Es lässt die Geschehnisse in Zeitlupe ablaufen und gibt euch so die Chance, eure Truppen einfacher zu organisieren und An-

Das Zentrum der Charakterverbesserung: Die Stadt mit Schmiede, Baracken und Klassen-Gebäuden.

In den Echtzeitkämpfen mit vier Helden kann es manchmal etwas unübersichtlich zugehen.

griffe zu koordinieren. Das erweist gerade in den späteren Phasen des Spiels als nützliche Funktion, wenn ihr gleichzeitig vier Helden auf zahllose Gegner anweisen müsst. Sobald ihr die abgewehrt habt, endet der Kampf. Wann das der Fall ist, wird in einem Fortschrittsbalken am oberen Bildrand dargestellt. In Bosskämpfen gibt er alternativ Auskunft über die noch verbliebene Lebensenergie eures Gegenübers. Damit die Kämpfe nicht zu eintönig werden, gibt es mit der Zeit auch andere Gefechtsmodi. Dort gilt es dann, nicht nur den Gegner zu besiegen, sondern auch dessen Portale oder Türme zu zerstören beziehungsweise eigene Manaquellen zu schützen.

Kein Click and Rush

Im Großen und Ganzen sind die Kämpfe in *Tower of Time* recht taktisch geprägt – stures Auf-den-Gegner-zu-Rennen bringt oftmals keinen Erfolg. Stattdessen belohnt das Spiel viel eher einen bedächtigen, beinahe passiven Stil. Den Gegner kommen lassen, die Angriffe gut timen, die Ressourcen vernünftig einsetzen – das ist der Schlüssel zum Sieg. Besonders da Letztere in *Tower of Time* recht rar gesät sind. Jede Spezialattacke hat eine gewisse Cooldown-Phase, Mana generiert sich nur über Zeit wieder, Heilfähigkeiten sind nur begrenzt verfügbar. Tränke gibt es im gesamten Spiel gar nicht. All diese Umstände machen die gegnerischen Aufeinandertreffen spannend und herausfordernd. So kann es durchaus sein, dass Anfänger bereits zu Beginn des Spiels die eine oder andere Niederlage einstecken müssen. Genreneulingen möchten wir daher empfehlen, eher die niedrigeren Schwierigkeitsgrade zu wählen. Die sind zwar immer noch anspruchsvoll aber nicht übermäßig frustrierend und lassen euch genug Freiraum, die Geschichte in ihrer Gänze zu genießen.

Insgesamt ist *Tower of Time* eine packende Kombination aus Rollenspiel, Dungeon Crawler und Echtzeitstrategie. Dabei werden die einzelnen Features der unterschiedlichen Genres gut ausgewählt und ineinander verwoben. Das Werk aus dem Hause Event Horizon ist eine organische und gut funktionierende Mischung – ein RPG, dass sich irgendwie neu spielt aber doch gleichzeitig wie die guten alten Klassiker anfühlt. Dank umfangreicher Schwierigkeitsgrade ist hier sowohl für Veteranen als auch Einsteiger etwas dabei. Fraglich ist nur, ob das Spiel über die versprochenen 50 Stunden hinweg seine Spannung aufrechterhalten kann. Zwar zieht einen die Geschichte rund um Artara mit andauernder Spielzeit immer mehr in den Bann, auf der anderen Seite weisen die Kämpfe schon ab einem bestimmten Zeitpunkt Abnutzungserscheinungen auf. Hinzu kommt die Tatsache, dass einem durch den Verzicht auf ein XP-basiertes Levelsystem ein wenig die Motivation geraubt wird. Natürlich verspricht jeder Konflikt, ein wenig Loot abzuwerfen. Exzessives Grinden, um die Charaktere auf die nächste Stufe zu bekommen, fällt allerdings aus. So können wir uns durchaus vorstellen, dass man mit der Zeit dem ein oder anderen Kampf lieber aus dem Weg gehen würde – allein weil sich der Zeitaufwand kaum lohnt. ❑

MEINE MEINUNG

David Benke



„Charmentes RPG mit alten Vorbildern und neuen Ideen."

Tower of Time erfindet das Rad nicht neu, kann aber mit einigen netten Innovationen und Ideen aufwarten. Besonders die Kombination aus Echtzeitstrategie- und Rollenspielelementen sorgt hier für frischen Wind. Natürlich hat der Titel des kleinen Indie-Studios Event Horizon durchaus noch Potenzial nach oben – es gibt kleinere Mängel in Sound und Grafik, das Storytelling ist manchmal sehr langatmig und textlastig. Wer damit aber kann Problem hat und bis zum Ende dranbleibt, bekommt für vergleichsweise wenig Geld ein spannendes und umfangreiches RPG geboten. Der Turm der Zeit bietet eine abwechslungsreiche Spielwelt mit viel Liebe zum Detail und einer handgearbeiteten Geschichte, die sich zweifellos zu ergründen lohnt.

PRO UND CONTRA

- ⊞ Abwechslungsreich und detailliert gestaltete Spielwelt
- ⊞ Packende Story mit Dungeon-Punk-Setting
- ⊞ Beinahe 50 Stunden Spielzeit
- ⊞ Charmante Optik im Stil von Klassikern wie *Baldur's Gate*
- ⊞ Stimmungsvolle Soundkulisse und gelungene Vertonung
- ⊞ Taktische Echtzeitkämpfe inklusive „Slow-Time"-Feature
- ⊞ Verschiedene Gefechtsmodi
- ⊞ Simples und intuitives Skillsystem mit kostenlosem Reset
- ⊟ Sehr textlastig
- ⊟ Zeitweise lineares Gameplay
- ⊟ Nur vorgefertigte Charaktere
- ⊟ Kämpfe auf lange Sicht eintönig und wenig ertragreich
- ⊟ Grafisch nicht auf dem allerneuesten Stand
- ⊟ Zum Zeitpunkt des Tests nur englische Texte und Sprachausgabe



DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

ABSTIMMUNG: NEUZUGANG?

PILLARS OF ETERNITY 2: DEADFIRE

Das nächste Oldschool-Rollenspiel nach *Divinity: Original Sin 2* steht auf der Matte. Vertreibt *Deadfire* seinen Vorgänger aus den Genre-Charts?

Die Pro-Argumente
Pillars of Eternity 2 besitzt ein wunderbar umgesetztes Piratenszenario mit Schiff. Die Geschichte ist trotz des großen Umfangs stets spannend, die Kämpfe fordernd.

Die Kontra-Argumente
Teils einfallslose Nebenmissionen und blasse Begleiter-NPCs stören den Rollenspiel-Genuss ebenso wie die immer noch zu langen und zu häufigen Ladezeiten.

Das Ergebnis
In einer knapp ausgefallenen Abstimmung sprach sich eine Mehrheit für die Aufnahme in den Einkaufsführer aus.



Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

Bioshock Infinite — Getestet in Ausgabe: 04/13
Fantastisches Erlebnis, an der nur die Standard-Shooter-Elemente stören.

Publisher:	2K Games
Wertung:	91

Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86

Call of Duty: Modern Warfare Remastered
Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die aufgehübschte Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92

Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94

Doom
Getestet in Ausgabe: 04/13
Die alte Schule ist wieder da! Id Software vermischt bekannte Gameplay-Elemente aus den ersten beiden Teilen mit einer modernen Shooter-Mechanik. Das Ergebnis: Die einen lieben es, die anderen finden es etwas altbacken.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	83

Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86

Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.

Assassin's Creed Origins
Getestet in Ausgabe: 12/17
Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr aber nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. Viele neue RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie erfolgreich auf.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	88

Dark Souls 3
Getestet in Ausgabe: 05/16
Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasywelt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspielerfeatures eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspielfans. Ein Gamepad ist aber Pflicht!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89

Deus Ex: Mankind Divided
Getestet in Ausgabe: 09/16
In einer faszinierenden Cyberpunkwelt mit grandiosen Levels erwarten euch mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp, egal ob Schleicher, Pazifist, Hacker oder Kämpfer. Die maue Story wird wohl erst im Nachfolger aufgelöst.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	85

Deus Ex: Human Revolution — Getestet in Ausgabe: 09/11
Spannender Vorgänger, technisch bereits zum Release angestaubt

Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

Diablo 3: Reaper of Souls
Getestet in Ausgabe: 05/14
Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz auf Dauer frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für langfristige Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber weiterhin.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	86

Divinity: Original Sin 2
Getestet in Ausgabe: 11/17
Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit *Baldur's Gate 2*.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Larian Studios
Wertung:	93

Dragon Age: Inquisition
Getestet in Ausgabe: 12/14
Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Es gibt toll erzählte Quests mit Entscheidungsmöglichkeiten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Dragon Age: Origins — Getestet in Ausgabe: 12/09
Technisch veraltetes Seriendebüt mit unerreichter Spieltiefe

Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

Fallout 4: Game of the Year Edition
Getestet in Ausgabe: 12/15
Eine grandios designte Endzeitwelt, in der ihr völlig frei agiert und überall auf interessante Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern aber mit starkem Anteil an Action, der zu Lasten der Rollenspielelemente geht. Magere Story, tolle (Crafting-)Sandbox.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	88

Mass Effect Trilogy
Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet massig Action, brillante Charaktere sowie eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der *Trilogy*-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

Path of Exile
Getestet in Ausgabe: 12/13
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlig ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100 % Free2Play.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Grinding Gear Games
Wertung:	85

NEUZUGANG

Pillars of Eternity 2: Deadfire
Getestet in Ausgabe: 06/18
Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und vielschichtige Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der *Baldur's Gate*-Reihe aus. Anders als im sehr guten Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	90

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig; nur die Steuerung hat kleine Macken. Eine Flut an kostenlosen Fan-Mods schafft Abhilfe.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91

Enderal — Getestet in Ausgabe: 08/16
Die deutsche Total-Conversion-Mod ist besser als manches Vollpreisspiel!

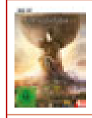
Publisher:	Sure AI
Wertung:	-

The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition
Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons *Hearts of Stone* und *Blood and Wine*. Gut 200 Stunden feinste RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, knallharten Entscheidungen und brillanter Grafik!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	92

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Rundenstrategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 6
Getestet in Ausgabe: 11/16
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraumzeitalter. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und das clevere neue Sektorensystem motivieren lange Zeit. Die Gegner-KI darf aber gerne noch mit ein paar Patches verbessert werden.

Untergenre:	Rundenstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	91

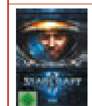
Company of Heroes 2
Getestet in Ausgabe: 07/13
Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	88



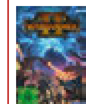
Shadow Tactics: Blades of the Shogun
Getestet in Ausgabe: 12/16
Forderndes Ninja-Schleichspiel nach bewährtem *Commandos*-Muster. Im feudalen Japan schaltet ihr schlaue KI-Gegner aus und wurstelt euch mit einem fünfköpfigen Expertenteam durch die 20 Stunden lange Kampagne. Im Genre aktuell alternativlos.

Untergenre:	Echtzeit-Taktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	83



Starcraft 2: Die komplette Trilogie
Getestet in Ausgabe: 09/10, 04/13, 12/15
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)



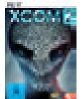
Total War: Warhammer 2
Getestet in Ausgabe: 11/17
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachteninszenierung und dem toll umgesetzten Fantasyszenario überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	90



Total War: Warhammer — Getestet in Ausgabe: 06/16
Der Vorgänger bietet vier komplett andere Völker.

Publisher:	Sega
Wertung:	87



XCOM 2
Getestet in Ausgabe: 03/16
Der Nachfolger des hochgelobten Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine Übermacht von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Untergenre:	Rundentaktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

ABSTIMMUNG: NEUZUGANG?

BATTLETECH

Shadowrun Returns-Macher Harebrained Schemes hat sich das nächste Zukunftszenario geschnappt. Herausgekommen ist ein vielschichtiges Taktikspiel für Mech-Fans. Aber qualifiziert sich *Battletech* auch für einen Editor's-Choice-Award?

Die Pro-Argumente
Die spannend erzählte, wendungsreiche Geschichte aus dem namensgleichen Science-Fiction-Universum hält einen kontinuierlich bei der Stange. *Battletech* überzeugt darüber hinaus mit strategischer Tiefe und hoher Komplexität, sowohl in den Gefechten als auch dazwischen. Ausrüstung und Verwaltung der eigenen Mech-Lanze inklusive der gut geschriebenen Piloten-Charaktere motivieren langfristig und der angenehm fordernde Schwierigkeitsgrad bringt selbst Rundentaktik-Profis ins Schwitzen.

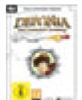
Die Kontra-Argumente
Die Präsentation ist gelinde gesagt mager; insbesondere die Umgebungstexturen kommen öde und veraltet daher. Dass *Battletech* trotzdem unter langen Ladezeiten und mangelhafter Performance leidet, dürfte viele PC-Spieler stören. Dazu kommen eine zuweilen unübersichtliche Kamera und kleinere Bugs, wie Mechs, die durch Wände schießen.

Das Ergebnis
In den Augen der Redaktion ist *Battletech* nichts für jeden und bekommt daher keinen Platz im Einkaufsführer freigeräumt.



Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik Action!

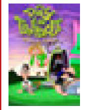


Deponia: The Complete Journey
Getestet in Ausgabe: 11/13 (Goodbye Deponia)
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Die drei Teile bilden eine zusammenhängende Story.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85

Deponia Doomsday — Getestet in Ausgabe: 04/16
Teil 4 bringt die Story zwar nicht groß voran, ist aber gewohnt witzig.

Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85



Day of the Tentacle Remastered
Getestet in Ausgabe: 04/16
Der irre witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren gehört das kurze Adventure für jeden Genrefan zum Pflichtprogram.

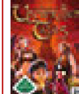
Untergenre:	Adventure
USK:	nicht geprüft
Publisher:	Double Fine
Wertung:	85

Life is Strange
Getestet in Ausgabe: 12/15
Eine hochemotionale Reise durch die (Gefühls-)Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die spannende Zeitreisestory mit ihren herzzerreißenden Entscheidungsmomenten macht die Defizite bei den Gesichtsanimationen vergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

Life is Strange: Before the Storm — Getestet in Ausgabe: 02/18
Hervorragendes Prequel mit der gewohnt tollen Erzählqualität.

Publisher:	Square Enix
Wertung:	87

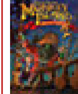


The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind Spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Storyqualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Crimson Cow
Wertung:	85

The Book of Unwritten Tales 2 — Getestet in Ausgabe: 03/15
Gelungene Fortsetzung mit üppiger Laufzeit und vielen Gags

Publisher:	Nordic Games
Wertung:	85



Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Das tolle HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine abenteuerliche Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

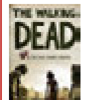
Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

The Inner World
Getestet in Ausgabe: 08/13
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Headup Games
Wertung:	86

The Inner World 2 — Getestet in Ausgabe: 10/17
Bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen

Publisher:	Headup Games
Wertung:	85



The Walking Dead
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen. Teil 2+3 sind schwächer.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85

Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter und Actionspiele vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



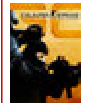
Battlefield 1
Getestet in Ausgabe: 11/16
Hervorragend inszenierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	92



Call of Duty: Black Ops 3
Getestet in Ausgabe: 12/15
Treyarchs jüngster *Call of Duty*-Teil baut auf den Stärken von *Advanced Warfare* auf und sorgt mit einer großen Auswahl an Modi, schnellen Gefechten dank Jetpack und einem umfangreichen Belohnungssystem für wochenlangen Spielspaß.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	88



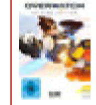
Counter-Strike: Global Offensive
Getestet in Ausgabe: 10/12
Die aktuellste Version des zeitlosen Taktikshooters erhebt Vorgeben im Team und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch ein Spielspaßgarant. Vor allem für Wettkampfspieler gibt es keine Alternative.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	85



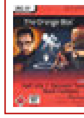
Destiny 2
Getestet in Ausgabe: 12/17
Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Activision Blizzard
Wertung:	86



Overwatch
Getestet in Ausgabe: 07/16
Wer auf der Suche nach einem sehr guten und zudem einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch den Genreprofis dank der 21 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88



Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Onlinegefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung, dazu kommen zahllose Mods.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84



ABSTIMMUNG: NEUZUGANG?

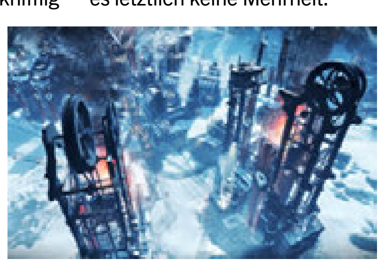
FROSTPUNK

Draußen Hitze, drinnen am PC Eiseskälte: *Frostpunk* hat ein faszinierendes Szenario, aber kann es neben Aufbau-Hits wie *Anno* und *Cities: Skylines* bestehen?

Die Pro-Argumente
Dank dichter Atmosphäre fühlt man sich direkt in die tolle Steampunk-Welt transportiert. Zahlreiche Details, ein knifflig auszubalancierendes Ressourcen-System und etliche moralische Entscheidungsmomente sorgen dafür, dass man sich keinen Moment langweilt. Forschungsbaum und unterschiedliche Gesellschaftsformen motivieren zusätzlich.

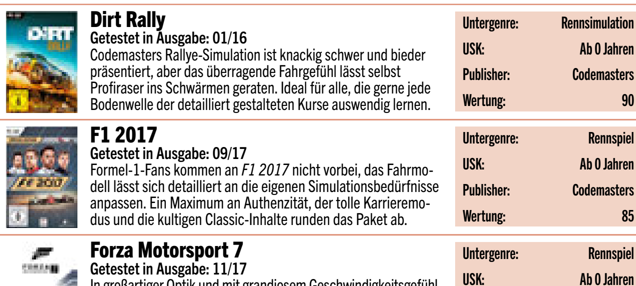
Die Kontra-Argumente
Frostpunk bietet nach dem Abschluss der vergleichsweise kurzen Kampagne keinen Endlosmodus an. Außerdem geht zuweilen die Übersicht flöten.

Das Ergebnis
Für eine Aufnahme von *Frostpunk* in den Einkaufsführer gab es letztlich keine Mehrheit.



Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Rennsimulationen.



Dirt Rally
Getestet in Ausgabe: 01/16
Codemasters Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der detailliert gestalteten Kurse auswendig lernen.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	90

F1 2017
Getestet in Ausgabe: 09/17
Formel-1-Fans kommen an *F1 2017* nicht vorbei, das Fahrmodell lässt sich detailliert an die eigenen Simulationsbedürfnisse anpassen. Ein Maximum an Authenzität, der tolle Karrieremodus und die kultigen Classic-Inhalte runden das Paket ab.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	85

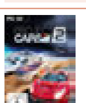


Forza Motorsport 7
Getestet in Ausgabe: 11/17
In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine motivierende Kampagne erleben – das geht nur in diesem De-luxe-Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Microsoft Studios
Wertung:	92

+ Forza Horizon 3 — Getestet in Ausgabe: 11/16
Der aktuell beste Fun-Racer punktet mit Australien als Spielwelt.

Publisher:	Microsoft Studios
Wertung:	90



Project Cars 2
Getestet in Ausgabe: 11/17
Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der öde Karrieremodus weist aber KI-Schwächen auf.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	90

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.

Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

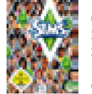
Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

+ Anno 2070 — Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89

Cities: Skylines
Getestet in Ausgabe: 04/15
Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden etliche Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich hervorragend steuern und unterstützt massig Mods.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	87



Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Planet Coaster
Getestet in Ausgabe: 12/16
Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im *Theme Park*-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Untergenre:	Wirtschaftssimulation
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Frontier Developments
Wertung:	85

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.

Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichabschnitten und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: Erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92

+ Batman: Arkham Asylum — Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90



Bayonetta
Getestet in Ausgabe: 05/17
Typisch japanisches Actionfeuerwerk mit einem famosen Nahkampfsystem: Wer sich an der zuweilen konfusen Story nicht stört, bekommt ein klasse inszeniertes Kombofest mit Gamepadpflicht. Die Quick-Time-Events nerven aber mittlerweile.

Untergenre:	Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	85

Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekelmutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

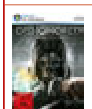
Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

+ Dead Space 2 — Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horrorfortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

+ Dead Space 3 — Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

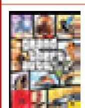


Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91

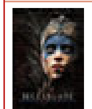
+ Dishonored 2 — Getestet in Ausgabe: 12/16
Mehr vom guten Spielprinzip mit sensationell gestalteten Levels.

Publisher:	Bethesda
Wertung:	91



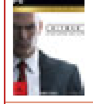
Grand Theft Auto 5
Getestet in Ausgabe: 05/15
Besser geht es kaum: Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	95



Hellblade: Senua's Sacrifice
Getestet in Ausgabe: 09/17
Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen grausige Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Ninja Theory
Wertung:	87



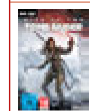
Hitman: The Complete First Season
Getestet in Ausgabe: 12/16
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weitläufigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Aber Vorsicht: Das Ende der Story enttäuscht und vertröstet auf Staffel 2!

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89



Rise of the Tomb Raider
Getestet in Ausgabe: 03/16
Lara Crofts neuestes Abenteuer sieht nicht nur atemberaubend schön aus, sondern bietet auch eine toll in Szene gesetzte Spielwelt und reichlich spielerische Abwechslung. Nur die Story bleibt oberflächlich und einige der Nebencharaktere sind arg blass.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

SO TESTEN WIR



PC-Games-Award
Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.



Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

> 90, Herausragend | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten 90er gewürdigt.

> 80, Sehr gut | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen

> 70, Gut | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen

> 60, Befriedigend | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> 50, Ausreichend | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< 50, Mangelhaft | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

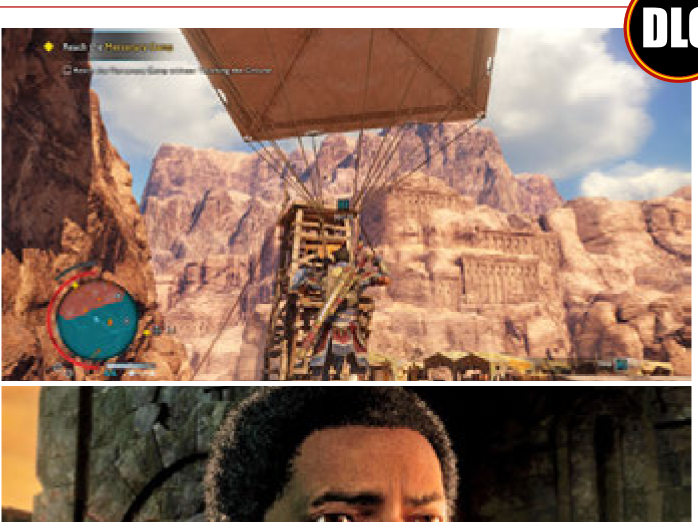
UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zehn PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

MITTELERDE: SCHATTEN DES KRIEGES – VERWÜSTUNG MORDORS

DLC

Grottige DLCs für teures Geld: Das finale Season-Pass-Add-on für *Schatten des Krieges* setzt den Trend fort und ist das Geld nicht wert, besonders nicht zum separaten Preis von 20 Euro. Denn *Verwüstung Mordors* bietet gerade mal Inhalte für rund zwei Stunden Spiel„spaß“. Die Anführungszeichen sind der extremen Eintönigkeit der gestellten Aufgaben geschuldet. In der Rolle des dunkelhäutigen Gondor-Wachmanns Baranor befreit ihr in einer öden Wüstenregion fünf Außenposten, bei denen sich lediglich die Zusammensetzung der Ork-Truppen ändert. Hanebüchene Gimmicks wie Greifhaken und Gleitschirm könnten direkt aus *Just Cause 3* stammen und sind nur das jüngste Beispiel dafür, wie respektlos Entwickler Monolith mit der Tolkien-Lizenz umgeht. Die Extras könnten zusammen mit einem neuen Schild und einer am Handgelenk des Helden montierten Armbrust zumindest theoretisch für Abwechslung sorgen; doch die kurze Spielzeit und die Tatsache, dass die Gadgets nicht ins Hauptspiel übertragbar sind, sorgen auch in dieser Beziehung für traurige Mienen. Des Weiteren erzählt der DLC noch nicht einmal eine interessante Geschichte, die Suche nach menschlichen Söldnern steht in keinem Bezug zur Story um Celebrimbor und endet unspektakulär. Dazu kommen mehrere Bugs, so blieb Baranor zuweilen an Balken hängen. Selbst eingefleischte Fans sollten von diesem Software-Schrott dringend die Finger lassen!





Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.



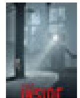
Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – ein wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88



Dota 2
Nicht getestet
Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme überhaupt: *Dota 2* fesselt dank gigantischer Heldenauswahl und hohem taktischen Anspruch weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

Untergenre:	Moba
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	--



Inside
Getestet in Ausgabe: 08/16
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Inside* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Playdead
Wertung:	91



Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt“ euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

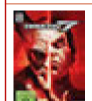
Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95

+ Portal — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

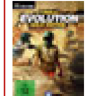
Rayman Legends
Getestet in Ausgabe: 10/13
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91



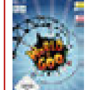
Tekken 7
Getestet in Ausgabe: 07/17
Exzellentes Prügelspiel mit hervorragender Steuerung und hochkomplexem Kampfsystem. Wer sich nicht von der abgefahrenen Japan-Thematik abschrecken lässt, bekommt hier einen würdigen Thronerben der *Street Fighter*-Serie.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	90



Trials Evolution: Gold Edition
Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

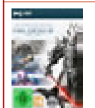


World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

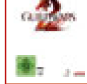
Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



Final Fantasy 14 Complete Edition
Getestet in Ausgabe: 08/17
Das Gesamtpaket zum wundervollen Japan-MMORGP bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leerräumt: *Final Fantasy*-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	91

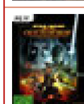


Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampf-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88

World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit an den Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94

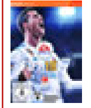


Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Neueinsteiger ins Genre. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

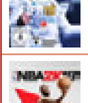
Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



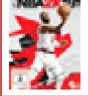
FIFA 18
Getestet in Ausgabe: 11/17
Das beste *FIFA* seit Jahren! Ein überragendes Lizenzpaket und fantastische Stadion-Atmosphäre treffen auf ein realistischeres Spielgefühl als im Vorgänger. Die professionell inszenierte Story-Kampagne taugt gut als Einstieg ins virtuelle Kicken.

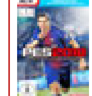
Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	87



NBA 2K18
Getestet auf: PCGames.de
Dank der einnehmenden Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der Partien so, als wärt ihr selbst in der Halle. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder hängt beim Sammelkartenspiel „Mein Team“ an der Nadel.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	90





PES 2018: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/17
Eine grandiose, ungemein realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	88



Rocket League
Getestet in Ausgabe: 09/15
Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mittels Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an kurzweiligen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und motivierender Lernkurve nie langweilig werden.

Untergenre:	Sportspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Psyonix
Wertung:	90

Bethesda

Vom Sportpionier zum Rollenspiel-Riesen

Was auf unserer Festplatte landet, bestimmen wir Spieler – und die großen Publisher. In unserer neuen Reihe nehmen wir die größten davon unter die Lupe. **Von:** Stephan Petersen & Sascha Lohmüller

Bethesda? Ist das nicht die Zisterne in Jerusalem, der man heilende Kräfte nachsagt? Daran habt ihr doch auch gerade gedacht! Nein? Okay, beim Namen Bethesda können einem natürlich ebenfalls *The Elder Scrolls* und *Fallout* in den Sinn kommen. Beide Spielserien sind eng mit dem Erfolg des Branchenriesen Bethesda verknüpft. Doch der Weg auf den Spieleolymp war für das Unternehmen lang und steinig.

Technische Pionierarbeit

Der Computerspezialist Christopher Weaver hat mit Computerspielen eigentlich nichts am Hut. Die von ihm gegründete Firma Media Technology ist auf technische Forschung spezialisiert. Als ihm jedoch einer seiner Ingenieure eine Idee für ein Footballspiel präsentiert, istWeavers Interesse geweckt. 1986 gründet er eine Firma, um die Möglichkeiten auf dem PC-Markt auszuloten und eigene Computerspiele zu entwickeln. Das neue Tochterunternehmen soll Softworks heißen, allerdings ist der Name schon vergeben. Deshalb ergänzt Weaver einfach den Ortsnamen des Firmensitzes, Bethesda, Maryland. Die US-Stadt hat übrigens wiederum ihren Namen von einer – ihr ahnt es bereits – Zisterne in Jerusalem.

Bethesda Softworks ist geboren! Als erster Titel erscheint *Gridiron!* (1986), ein Footballspiel, das sich rühmen darf, die erste physikbasierte Engine in einer Sportsimulation zu haben. *Gridiron!* erregt die Aufmerksamkeit eines Konkurrenten. Electronic Arts kommt mit der Entwicklung von *John Madden Football* (1988) nicht so recht voran und beauftragt Bethesda mit der Fertigstellung. Gleichzeitig sichern sich die Kalifornier die Publishingrechte an kommenden *Gridiron!*-Umsetzungen. Als diese ausbleiben, stoppt Bethesda die Arbeit an *John Madden Football* und beschuldigt Electronic Arts, absichtlich weitere Releases zu verzögern und gleichzeitig viele Elemente aus *Gridiron!* in *Madden* zu integrieren. Bethesda ist derart verärgert, dass sie die Kalifornier auf 7,3 Millionen US-Dollar Schadensersatz verklagen. Den Ausgang des Streits kennen nur die beiden Konkurrenten.

Die Geburt einer Erfolgsmarke

1988 folgt das nächste Spiel, wieder im Sportbereich. *Wayne Gretzky Hockey* widmet sich dem Sport der titelgebenden kanadischen Eishockeylegende. 1990 folgt der Firmenumzug nach Rockville, Maryland. Neben Sportspielen widmet sich Bethesda nun vermehrt bekannten Lizenzen. *Kevin allein zu Haus* erscheint 1990, *Terminator 2029* zwei Jahre später.

1994 wird zum Meilenstein in der Geschichte von Bethesda. *The Elder Scrolls: Arena* erscheint. Das Spiel begeistert Spieler und Presse. Klar, die Welt von Tamriel ist ziemlich generisch. Auch die Bugs nerven. Aber in *The Elder Scrolls: Arena*


Christopher Weaver, der Gründer von Bethesda Softworks und ZeniMax Media. (Quelle: Twitter-Account Christopher Weaver)


In der Anfangszeit entwickelt Bethesda vor allem Sportspiele und Lizenzumsetzungen – so wie hier *Kevin allein zu Haus* (1990) für NES. (Quelle: Moby Games)

findet man bereits die Kernelemente, die sowohl die *Elder Scrolls*- als auch später die *Fallout*-Serie auszeichnen: eine riesige Spielwelt und enorme spielerische Freiheit. Die größte Stärke von Bethesda-Spielen ist die non-verbale Erzählkunst. Abseits der Hauptquest verlieren wir uns in der Spielwelt und erleben unsere eigene Geschichte.

Der Erfolg kommt für Bethesda dennoch überraschend. Die ursprüngliche Idee hinter *The Elder Scrolls: Arena* sieht vor, dass eine Gruppe von Kämpfern von einer Arena zu nächsten reist und dort Kämpfe bestreitet. Im Finale geht es dann in der imperialen Hauptstadt gegen den bösen Obermotz um den Titel des Champions. Lediglich zwischen den Reisen sind kleinere Quests eingestreut. Im Entwicklungsverlauf wandert der Fokus zunehmend auf die Rollenspiel-Elemente. Zum Schluss verzichtet Bethesda sogar komplett auf die Arenenkämpfe. Nur der Titel erinnert noch an das Ursprungskonzept. Den Widerspruch zwischen Titel und Inhalt bemerken auch die Großhändler, die dem Spiel mit reichlich Skepsis begegnen. Da Bethesda zudem das Weihnachtsgeschäft verpasst hat, rechnet man intern mit einem Misserfolg. Lediglich 3000 Kopien gehen zunächst in den Handel. Doch aufgrund großartiger Kritiken und Mund-zu-Mund-Propaganda wird *The Elder Scrolls: Arena* zu einem Bestseller.

Nur noch kurz die Welt retten

Den finanziellen Erfolg nutzt Bethesda zum Wachstum. 1995 kaufen sie das Studio Flashpoint Productions, 1997 XL Translab. 1996 schlägt Bethesda eine andere Expansion zurück und hilft Chris Weaver, die Welt zu retten. Konkreter: Er ist technischer Berater bei Roland Emmerichs Alienangriff-Blockbuster *Independence Day*. Die Rolle von Jeff Goldblums Wissenschaftler-Charakter basiert auf Weaver. Zudem erscheint 1996 mit ein *The Elder Scrolls II: Daggerfall* ein weiteres Rollenspiel-Abenteuer aus Tamriel. Trotz zahlreicher Bugs erhält *Daggerfall* sehr gute Kritiken und kommt auch bei den Spielern bestens an – dank seiner spielerischen Freiheit und der riesigen Spielwelt.

Mit der *Elder Scrolls*-Serie hat Bethesda nun ein heißes Eisen im Feuer, doch der Erfolg ist nicht von langer Dauer. *An Elder Scrolls Legend: Battlespire* (1997) ist zunächst als Add-on für *Daggerfall* geplant, erscheint dann aber als eigenständiges Spiel. Ebenso wie bei *Daggerfall* ist auch dieses Action-Rollenspiel nicht frei von Bugs. Zudem fehlen die motivierenden Features der *Elder Scrolls*-Reihe. *Battlespire* ist ebenso ein finanzieller Misserfolg wie das Action-Adventure *The Elder Scrolls Adventures: Redguard* (1998). Da auch andere Titel wie die Rennsimulation *XCar: Experimental Racing* (1997) floppen, steckt Bethesda 1999 in einer finanziellen Krise.

Nun ist Bethesda selbst auf Hilfe angewiesen. Erneut ist Chris Weaver zur Stelle. Zusammen mit dem Anwalt Robert A. Altman gründet er 1999 ZeniMax Media als Mutterfirma von Bethesda. Mit an Bord sind zahlreiche zahlungskräftige Investoren, unter anderem Robert Trump, der Bruder des heutigen US-Präsidenten.

Zurück in die Erfolgsspur

Das Jahr 2001 markiert einen weiteren Wendepunkt in der Firmengeschichte. Bethesda Softworks agiert nun nur noch als Publisher.



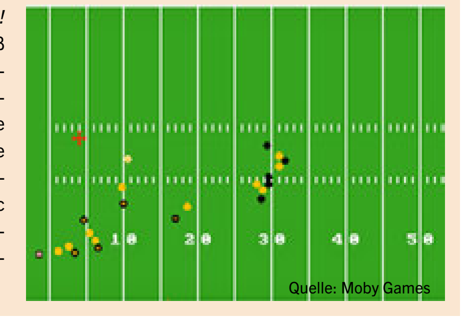
1996 erscheint *The Elder Scrolls 2: Daggerfall*. (Quelle: Moby Games)

DIE WICHTIGSTEN BETHESDA-SPIELE

Auf einen Blick: Mit diesen Spiele-Meilensteinen erarbeitete sich Bethesda den guten Ruf, den man heute weltweit genießt. Dies ist natürlich nur eine kleine Auswahl des mittlerweile recht großen Spiele-Portfolios des Publishers aus Maryland.

GRIDIRON

Die Idee zu *Gridiron!* (1986) ist der Anstoß für Christopher Weaver, Bethesda Softworks zu gründen. Die erste physikbasierte Engine in einem Sportspiel macht Electronic Arts auf das neugegründete Studio aufmerksam.



Quelle: Moby Games

THE ELDER SCROLLS: ARENA



The Elder Scrolls: Arena (1994) bedeutet den Durchbruch für Bethesda. In der PC Games erhält der Rollenspiel-Klassiker beispielsweise einen Award und eine Wertung von 86 Prozent.

THE ELDER SCROLLS: MORROWIND

Nachdem die *Elder Scrolls*-Ableger *Battlespire* (1997) sowie *Redguard* (1998) floppen und Bethesda 1999 in finanziellen Schwierigkeiten steckt, kehrt der Entwickler mit *The Elder Scrolls III: Morrowind* (2002) in die Erfolgsspur zurück.



Quelle: Bethesda

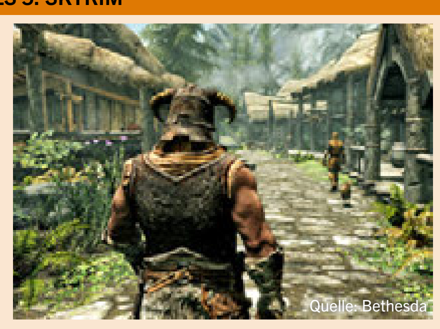
FALLOUT 3



Im Jahr 2004 kauft Bethesda das *Fallout*-Franchise von Interplay Entertainmen, welches zur zweiten großen Marke im Portfolio des Unternehmens wird. Das 2008 erschienene *Fallout 3* wird ein riesiger Erfolg.

THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM

The Elder Scrolls 5: Skyrim (2011) ist das meist verkaufte Spiel aus dem Hause Bethesda. Das liegt unter anderem daran, dass noch Portierungen für Next-Gen-Konsolen, die Switch oder VR in den Jahren nach Veröffentlichung folgen.



Quelle: Bethesda



Motivierendes Schleich-Abenteuer: *Dishonored* aus dem Jahr 2012.

Der Action-Rollenspiel-Ableger *An Elder Scrolls Legend: Battlespire* (1997) floppt ebenso wie das Action-Adventure *The Elder Scrolls Adventures: Redguard* (1998). (Quelle: GOG)

Eigenentwicklungen entstehen bei den neugegründeten Bethesda Game Studios. Mit diversen Sport- und Rennspielen hat Bethesda allerdings nur mäßigen Erfolg. Erst 2002 klingeln wieder die Kassen, als *The Elder Scrolls III: Morrowind* erscheint. Das Spiel entsteht unter der Leitung des heutigen Creative Director Todd Howard und hat neben den bekannten Serienstärken auch noch eine zwar kleinere, aber dafür optisch beeindruckende Spielwelt im Gepäck. Auch die Mod-Freundlichkeit trägt zum Erfolg des Spiels bei.

2002 ist dennoch kein rundum gelungenes Jahr. Chris Weaver wird mit der Begründung entlassen, er würde auf Firmenkosten an der Elite-Uni MIT unterrichten. Weaver sieht das anders. Er glaubt, dass ihn seine neuen Geschäftspartner aus der Firma drängen wollen. Es folgt eine Schlammschlacht, die schließlich mit einer außergerichtlichen Einigung und einer Zahlung in Millionenhöhe an Weaver endet. Zudem hält er weiterhin Anteile an der Firma.

The Elder Scrolls bleibt die einzige wichtige Marke für Bethesda. 2002 bis 2004 erscheinen verschiedene *Morrowind*-Erweiterungen sowie Rollenspiel-Ableger für portable Plattformen. Das Jahr 2004 markiert schließlich einen Meilenstein für das Unternehmen: ZeniMax kauft das *Fallout*-Franchise von Interplay Entertainment. Dort hat man zuletzt an *Fallout 3* (Arbeitstitel *Fallout Van Buren*) gearbeitet, die Entwicklung aufgrund finanzieller Probleme jedoch 2003 eingestellt. Bis zu einem neuen Fallout müssen sich die Fans gedulden. Zunächst arbeitet ein Großteil der Entwickler an *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, das 2006 erscheint und zum Verhaufshit wird. Neben der spielerischen Freiheit gibt es viel Lob für die optisch gelungene Spielwelt und die clevere KI. Aber wo Licht ist, da gibt es bekanntlich auch Schatten. Die deutsche Übersetzung ist eine mittlere Katastrophe. Zudem ist *Oblivion* ganz eng mit dem Begriff des Abzock-DLCs verknüpft. Für eine virtuelle Pferderüstung ohne jeglichen spielerischen Mehrwert sollen Spieler 2,50 € hinlegen. Damals war das ein kleiner Skandal, der heutigen *Fortnite*-Generation ist das inzwischen nicht einmal ein Schmunzeln wert.

Starke Marken

Ab 2007 geht Bethesda weiter auf Expansionskurs. Finanziert durch Investorengeldern entsteht eine europäische Publishing-Filiale in London. Zuvor übernehmen Konkurrenten wie beispielsweise Ubisoft das Publishing in Europa. In den folgenden Jahren werden weltweit weitere Filialen eröffnet. 2008 ist es dann endlich soweit: Nach zehn Jahren dürfen sich Endzeit-Fans in *Fallout 3* wieder über ein Abenteuer im postapokalyptischen Ödland freuen. *Fallout 3* macht fast alles richtig. Trotz der Modernisierung in Form von 3D-Grafik und stärkerem Actionfokus macht man auch die die langjährigen Fans durch den typischen Serien-Humor sowie einen pausierbaren Kampfmodus (VATS) als Ersatz für den Rundenkampf der Vorgänger glücklich. Von *Fallout Van Buren* gibt es nichts im Spiel zu sehen. Dafür findet ihr einige Inhalte des ursprünglichen *Fallout 3* in *Fallout: New Vegas* (2010), das bei Obsidian Entertainment, bei dem zahlreiche ehemalige *Fallout*-Entwickler beschäftigt sind, entsteht.

Nach dem Erfolg von *Fallout 3* befindet sich Bethesda auf der Überholspur. Man hat nun zwei wichtige Marken, in den nächsten Jahren kommen weitere hinzu. ZeniMax kauft 2009 id Software und damit das *Doom*- und *Wolfenstein*-Franchise, 2010 die Arkane Studios, Tango Gameworks sowie Machine Games. 2011 erscheint wieder ein neues Tamriel-Abenteuer. Das ursprüngliche Klassensystem wird bei *The Elder Scrolls V: Skyrim* gegen ein neues Fähigkeiten-System (Perk) ausgewechselt. Das kommt sowohl bei Spielern als auch bei der Presse gut an. *Skyrim* verkauft sich bis heute über 30 Millionen Mal und wird zum bisher wichtigsten Bethesda-Titel.

In der Folgezeit entstehen bei ZeniMax und Bethesda beziehungsweise deren Studios fast ausschließlich Hits. 2012 erobert *Dishonored* von den französischen Arkane Studios den Markt. Das Stealth-Actionspiel ist nicht nur clever und abwechslungsreich, sondern verkauft sich auch richtig gut. Im selben Jahr erscheinen von id Software Umsetzungen von *Doom 1* und *2* für die PlayStation 3 und Xbox 360 sowie von *Doom 3* (als *BFG Edition*) für die PS3, die Xbox 360 und den PC. Auch ein neues *Wolfenstein* erscheint, diesmal allerdings bei dem schwedischen Studio Machine Games. In *Wolfenstein: The New Order* (2014) schlüpft der Spieler erneut in die Rolle des US-amerikanischen Soldaten B.J. Blazkowicz und nimmt es mit den Nazis (in der deutschen Version „Das Regime“) auf. Der in einer Alternativwelt angesiedelte Ego-Shooter schafft den Spagat zwischen Modernisierung und Old-School-Feeling. Das Spiel stößt überwiegend auf positive Resonanz

DIE BETHESDA-GESCHICHTE IM ÜBERBLICK

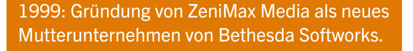
22 Jahre Firmengeschichte auf einen Blick: die wichtigsten Eckdaten zu Bethesda, von der Gründung über die Akquirierung neuer Studios und Marken bis hin zum Status Quo anno 2018.

1986: Gründung von Bethesda Softworks durch Christopher Weaver in Bethesda, Maryland, USA.

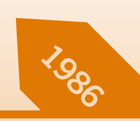


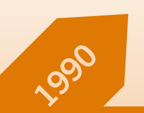
1990: Umzug nach Rockville, Maryland.

1994: *The Elder Scrolls: Arena* erscheint.





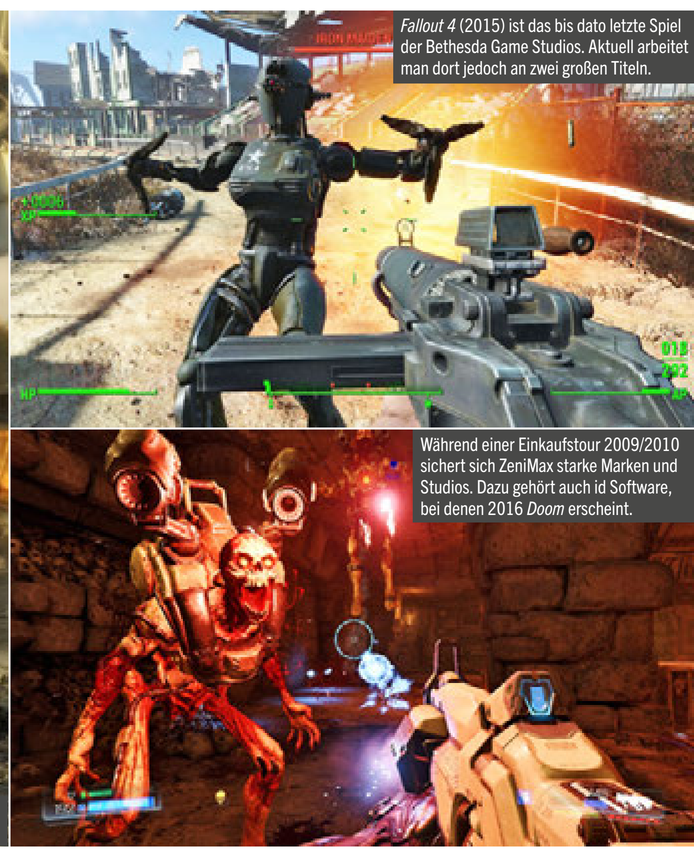









Neben der *The Elder Scrolls*-Reihe ist *Fallout* ab 2008 die zweite große Marke aus dem Hause Bethesda. Hier im Bild *Fallout: New Vegas* (2010), das von Obsidian Entertainment entwickelt wurde.


Fallout 4 (2015) ist das bis dato letzte Spiel der Bethesda Game Studios. Aktuell arbeitet man dort jedoch an zwei großen Titeln.

Während einer Einkaufstour 2009/2010 sichert sich ZeniMax starke Marken und Studios. Dazu gehört auch id Software, bei denen 2016 *Doom* erscheint.

und kann gute Verkaufszahlen verzeichnen. Die Veröffentlichung der Erweiterung *Wolfenstein: The Old Blood* folgt 2015.

Hits am laufenden Band

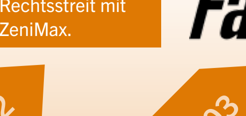
Natürlich hält man bei Bethesda auch weiterhin an der *The Elder Scrolls*-Reihe fest. Nach zwei großen *Skyrim*-Erweiterungen 2012 (*Dawnguard*) und 2013 (*Dragborn*) wagt die Serie 2014 erstmals den Sprung ins MMO-Genre. *The Elder Scrolls Online* entpuppt sich zwar nicht als *World of Warcraft*-Killer, ist aber eine gelungene Mischung aus Online- und Singleplayer-Rollenspiel. Im selben Jahr erscheint *The Evil Within* des japanischen Studios Tango Gameworks. Hinter dem Survival-Horror-Spiel steckt kein Geringerer als *Resident Evil*-Schöpfer Shniji Mikami. Erneut gelingt die Mischung aus klassischen Elementen und Modernisierung.

Ein Jahr später geht es zurück ins postapokalyptische Ödland. *Fallout 4* (2015) bietet spielerisch und inhaltlich viel Altbekanntes, unter anderem dient auch hier eine Vater-Sohn-Geschichte als Plot. Neu ist hingegen der Siedlungsbau. Das bis dato letzte Rollenspiel von Bethesda zeigt noch einmal die großen Stärken, die sowohl die *The Elder Scrolls*-Reihe als auch die *Fallout*-Serie auszeichnen: eine riesige, atmosphärische Spielwelt, spielerische Freiheit und eine individuelle Geschichte, die wir abseits der relativ kurzen Hauptquest selbst erzählen. Wer aufmerksam durch das Ödland streift, kann überall etwas entdecken, etwa praktische Items und Ausrüstung für den eigenen Bedarf oder Infos über die Spielwelt und ihre Vergangenheit.

2016 meldet sich id Software mit einem Reboot zurück. *Doom* glänzt in neuem grafischen Gewand und begeistert wie *Doom 1* und *2* mit schnellem Gameplay und einem geilen Soundtrack. Seit *Skyrim* erscheint jedes Jahr mindestens ein AAA-Titel aus dem Hause Bethesda beziehungsweise ZeniMax; 2016 beispielsweise *Doom* und *Dishonored 2: Das Vermächtnis der Maske*. Erneut schleichen wir als Corvo Attano durch dunkle Gassen und meucheln Gegner aus dem Hinterhalt.

Nur ein Jahr später kommt von den Arkane Studios der nächste Hit: der Ego-Shooter *Prey*. Dieser hat nur den Namen mit dem Spiel der Human Head Studios aus dem Jahr 2006 gemeinsam. Stattdessen orientiert sich das Reboot der Marke an Spielen wie *System Shock* (1994) und *BioShock* (2007). 2017 erscheinen weitere Fortsetzungen etablierter Marken: *The Evil Within 2* und *The Wolfenstein II: The New Colossus*. Zudem unternimmt Bethesda mit *Skyrim VR, Fallout VR* und *Doom VFR* Ausflüge in die virtuelle Realität. Was wohl als nächstes aus dem Hause Bethesda kommen wird? Kürzlich hat Todd Howard verkündet, dass man aktuell an zwei großen AAA-Titeln arbeitet. Sie sollen „ein bisschen anders“ sein, aber werden definitiv das bieten, „was die Leute von uns gewohnt sind“. Ergo: eine große Spielwelt und viel Freiheit. ❑

2002: Christopher Weaver wird entlassen und liefert sich einen Rechtsstreit mit ZeniMax.



2003: Kauf des *Fallout*-Franchise.



2009/2010: ZeniMax kauft id Software, die Arkane Studios, Tango Gameworks und Machine Games.



2013: Mit dem Büro in Sydney eröffnet ZeniMax sein bislang letztes Publishing Büro (nach London, Tokio, Frankfurt, Paris, Benelux und Hong Kong).



2015: ZeniMax geht unter die MMO-Publisher – das ein Jahr zuvor für PC veröffentlichte *TESO* startet nun auch auf PS4 und XBO durch.





Das war die **Quo Vadis 2018**

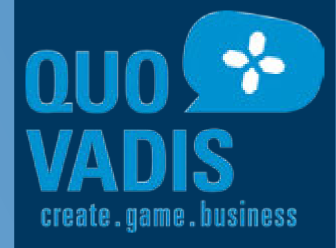
Die Messe ist gelesen. Zumindest dann, wenn ihr mit diesem Artikel zur diesjährigen Entwicklerkonferenz Quo Vadis fertig seid.

Von: Sascha Lohmüller

QUO VADIS FACTS

Die Quo Vadis 2018 – ganz simpel in Zahlen ausgedrückt

- Insgesamt sechs Stages (eine Keynote-, eine Workshop- und vier normale Bühnen)
- 104 Speaker aus 25 Ländern
- Über 80 Talks, Panels und Workshops
- 40 Indie-Entwicklerteams in der großen Indie Area
- 16 % mehr Besucher als im Vorjahr
- Über 150 Journalisten und Content Creators vor Ort, darunter Mitarbeiter von ntv, BR, RBB, ARD, Associated Press, Gronkh, Gamestar und natürlich PC Games



Was Gamescom oder E3 für den gemeinen Zocker sind, ist die Quo Vadis für Spiele-Entwickler. Zum mittlerweile 16. Mal fand die Entwickler-Konferenz im Rahmen der Gamesweekberlin Ende April in – richtig geraten – Berlin statt. Die größten Veränderungen zum sehr erfolgreichen Vorjahr: Statt drei Tage in Anspruch zu nehmen, fand die Quo Vadis nun an deren zwei statt, und dem Indie-Bereich wurde deutlich mehr Platz eingeräumt. Durch die etwas straffere Organisation wirkte die Messe in diesem Jahr nicht mehr ganz so vollgestopft wie noch 2017, als oftmals die Vorträge von diversen illustren Gästen miteinander kollidierten – denn auch die Zahl der Speaker reduzierte sich natürlich durch den weggefallenen Tag. Dadurch konnten sich die Besucher – hier war ein Anwuchs von 16 % zu verzeichnen – deutlich besser auf die einzelnen Keynotes fokussieren und mussten nicht mehr befürchten, dass ihnen ein interessanter Vortrag durch die Lappen geht. Gerade dies sorgte im Vorjahr noch für die eine oder andere kritische Stimme.

Und interessante Vorträge gab es in diesem Jahr genug. So plauderte beispielsweise Dan Hay, Executive Producer und Creative Director bei Ubisoft Montreal, über die Entwicklung von *Far Cry 5*. Tameem Antoniades hingegen, seines Zeichens Co-Founder und Creative Director von Ninja Theory, ließ die Besucher hinter die Kulissen der Entstehung von *Hellblade: Senua's Sacrifice* blicken. Und „Lord British" Richard Garriott war auch da. Ebenfalls schick: Im Rahmen der Quo Vadis Indie Awards wurden die drei besten Indie-Spiele der Messe prämiert. Es gewann *Far: Lone Sails* vor *ViSP: Virtual Space Port* und *No Pen, No Paper*. Diese drei Titel sowie fünf weitere ausgewählte Indies stellen wir euch auf den nächsten Seiten vor. ❑



DIE FOR VALHALLA

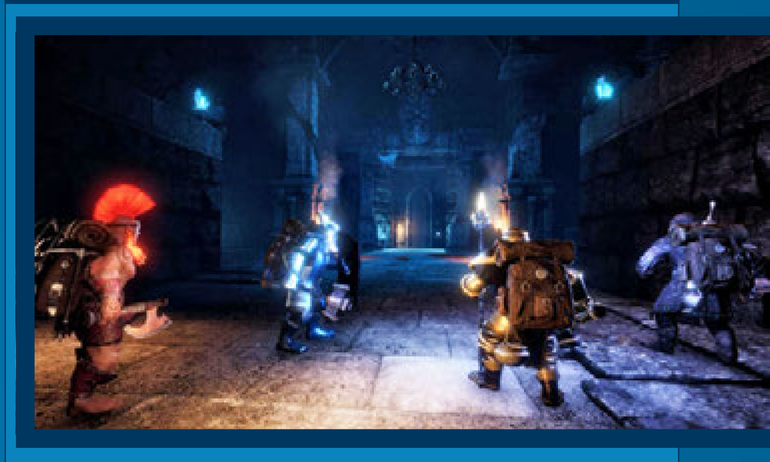
Als sich im Land der Wikinger ein Portal öffnet und ein uralter Gott die Vernichtung der Welt plant, tretet ihr auf den Plan.

Genre: Action-RPG
Entwickler: Monster Couch
Termin: 29. Mai 2018

In der Rolle einer Walküren-Novizin versucht ihr in *Die for Valhalla*, die Pläne des Fieslings zu durchkreuzen. Als wäre der Story-Ansatz, nordische Folklore mit Lovecraft-Mythen zu vermischen, nicht schon interessant genug, hört sich auch das Gameplay äußerst vielversprechend an. Mit bis zu drei Koop-Partnern lenkt ihr eure Walküre in bester Sidescroll-Prügelspiel-Manier durch die Levels und übernehmt durch ihre magischen Fähigkeiten dabei die Kontrolle über allerlei NPCs. Hinzu kommen Roguelike-Elemente, ein RPG-ähnliches Skill-System und unterschiedliche Begleiter und Clans, die es zu entdecken gilt. Wenn ihr dieses Heft in den Händen haltet, ist die Wikinger-Sause vielleicht schon erhältlich: Am 29. Mai geht es los.



DWARVEN MONSTER SLAYERS



Fünf Zwerge für ein Hallelujah: In *Dwarven Monster Slayers* geht ihr mit bis zu vier kurzbeinigen Freunden auf Monsterjagd.

Vermintide 2 hat es jüngst wieder vorgemacht: Koop-Action aus der Ego-Perspektive mit Fantasy-Setting funktioniert hervorragend, wenn die Entwickler ihr Handwerk verstehen. In eine ähnliche Kerbe schlägt auch *Dwarven Monster Slayers* des zweiköpfigen deutschen Entwickler-Studios Mad Dungeon. Mit bis zu vier Mitspielern kämpft und schleicht ihr euch hier als Mitglied eines Zwergen-Teams durch einen uralten Dungeon, der mit jeder Menge Loot, (Boss-)Monstern und Story-Happen aufwartet. Für Abwechslung sorgen nicht nur die fünf unterschiedlichen Zwergen-Klassen, sondern auch die Rollenspiel-Elemente sowie Schleich- und Survival-Einlagen. Anders als der eingangs erwähnte *Warhammer*-Vertreter lässt sich *Dwarven Monster Slayers* allerdings auch in der Third-Person-Perspektive spielen. Bis wir selbst Hand an Axt, Streitkolben und Co. legen können, vergeht aber wohl noch etwas Zeit: Einen Releasetermin gibt es bisher nicht.

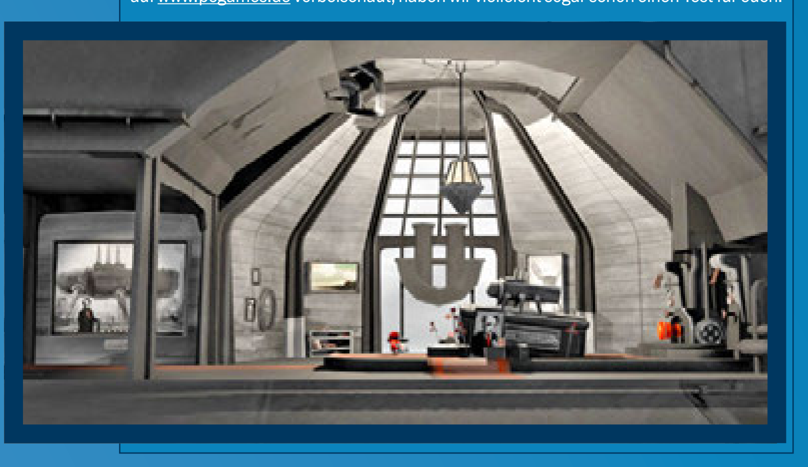
Genre: Action
Entwickler: Mad Dungeon
Termin: tba

FAR: LONE SAILS

Platz 1 bei den Quo Vadis Indie Awards und nur wenige Tage zu spät, um noch als Test in dieses Heft zu rutschen.

Genre: Action-Adventure/Puzzle
Entwickler: Okomotive
Termin: 17. Mai 2018

Bereits seit zwei Jahren wird *Far: Lone Sails* bei jedem Messe-Auftritt mit Lob überschüttet und so wundert es nicht, dass der Titel des Züricher Studios Okomotive auch auf der Quo Vadis zu den gefeierten Indie-Titeln gehörte. Und das völlig zu Recht, denn der postapokalyptische Trip durch einen vertrockneten Ozean sieht nicht nur unverschämt gut aus, sondern besticht auch durch seine melancholische, ruhige Atmosphäre. Doch auch das Gameplay braucht sich nicht vor den äußeren Werten zu verstecken. Bei der erwähnten Reise durch die Trümmer einer untergegangenen Zivilisation steuert ihr eure Spielfigur durch das Innere eines futuristischen Land-Segelboots. Während euer Steampunk-Schiff in Sidescroll-Manier durch die Spielwelt gleitet (oder fährt), interagiert ihr mit den vielen Kontrollen des Schiffes, um Hindernisse zu überwinden oder Rätsel zu lösen. Das klingt ein wenig nach *FTL*, es gibt aber einen enormen Unterschied: Es erwarten euch keinerlei Gegner in der apokalyptischen Ödnis. Wenn ihr auf www.pcgames.de vorbeischaut, haben wir vielleicht sogar schon einen Test für euch.



FOOTBALL ,TACTICS & GLORY



Fußball-Manager einmal anders: Statt sich durch lauter Excel-Tabellen zu klicken, trägt der Spieler hier rundenbasierte Partien aus.

Mit dem Ende von EAs *Fussball Manager*-Reihe und dem noch weiter zurückliegenden Ableben von *Anstoss* herrscht hierzulande ein Vakuum, was vernünftige Spiele für ambitionierte Hobbyraum-Manager anbelangt. Findige Spieler besorgen sich im Ausland einen Key für Segas *Football Manager*, aber es gibt auch einen Weg ohne solche Umwege: den Steam-Titel *Football, Tactics & Glory*. Der befindet sich seit geraumer Zeit in der Early-Access-Phase, begeisterte bisher den Großteil seiner Käufer und startet am 1. Juni 2018 endlich mit der Release-Fassung durch. Vor allem der eigenständige Gameplay-Ansatz hebt das Spiel der Ukrainer von Creoteam angenehm von den eingangs erwähnten klassischen Managern ab. Statt euch nämlich mit lauter Listen und Kleinigkeiten zu beschäftigen, bestreitet ihr die Fußball-Partien hier in einem launigen, rundenbasierten Modus, in dem ihr einzelne Kicker mit drei Zügen pro Runde über den Rasen hetzt. Zwischen den Partien verpflichtet ihr Spieler oder baut die Vereinsperipherie aus. Wer das Ganze mal ausprobieren will: Über Steam ist aktuell auch eine Gratis-Demo verfügbar.

Genre: Sport/Simulation/Strategie
Entwickler: Creoteam
Termin: 1. Juni 2018

NO PEN, NO PAPER

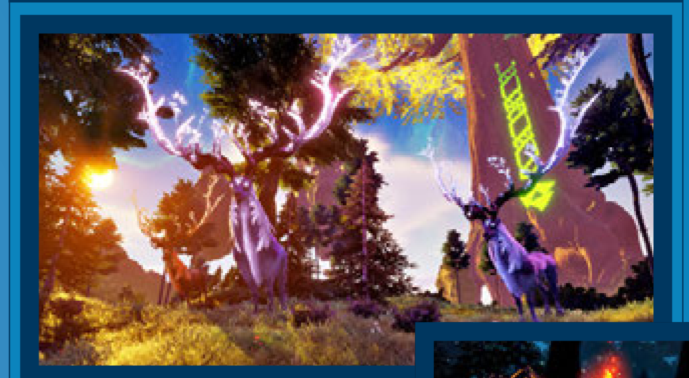
Ein klassischer Rollenspiel-Abend mit Freunden ohne Papier und Stift? Genau das verspricht das sehr passend betitelte System *No Pen, No Paper*.

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Hektyk
Termin: erhältlich (Beta-Version)

Im Grunde beschreibt der Name schon alles, was ihr zum Spiel – das bei den Indie Awards übrigens den dritten Platz belegte – wissen müsst: Es ist eine digitale Variante klassischer Pen&Paper-Rollenspiel-Unterlagen. Dabei wird unterschieden zwischen Spielern und dem Game Master. Erstere haben auf ihrem Smartphone oder Tablet (oder PC) hauptsächlich die digitalen Anzeigen für ihren Charakter: Stats, Inventar, Skills etc. Außerdem können sie in einem Log nachschauen, was ihrem Avatar bisher alles widerfahren ist. Der Game Master hingegen hat das gesamte Abenteuer bei sich im Überblick, kann also Gegner spawnen, die Story vorantreiben, den Spielern Items und Erfahrung zuschustern – eben alles, was ein klassischer GM so macht. Das funktioniert, soweit wir das nach einer Proberunde beurteilen können, auch wirklich gut, erfordert aber ein wenig Einarbeitung. Was den Umfang anbelangt, bietet die kostenlose Beta aktuell natürlich noch nicht so viel: ein Spiel-Universum mit einem Abenteuer. Weitere sollen bald noch folgen, ebenso wie der Creation-Modus, in dem ihr alles selbst anlegen dürft. Herunterladen könnt ihr die Beta auf www.hektyk.de.



REND





Ein Survival-MMO mit Shooter-Gameplay, RPG-Elementen, Faction-Kriegen und KI-Armeen – klingt schon mal äußerst interessant.

Erwähnenswert ist an *Rend* zudem die Tatsache, dass das Spiel von ehemaligen *WoW*- und *Wildstar*-Mitarbeitern entwickelt wird. Die schicken euch in eine lebensfeindliche Online-Welt, in der ihr euch einer von drei Fraktionen anschließt und dann eine Basis baut. Diese verteidigt ihr nicht nur gegen die anderen Fraktionen, sondern auch gegen KI-gesteuerte Armeen der „Lost Ones“. Die Kämpfe steuern sich aus der klassischen Ego-Shooter-Ansicht und neben den Gefechten kümmert ihr euch noch um Dinge wie Crafting, Forschung und Exploration. Zudem lässt sich euer Charakter durch jede Menge Skills und Talente individualisieren. Ob sich all diese Elemente zu einem homogenen Gesamtbild zusammenfügen, lässt sich allerdings noch nicht sagen: Eine geschlossene Alpha läuft erst seit wenigen Tagen, der Early-Access-Release erfolgt dann irgendwann demnächst. Wir sind gespannt!

Genre: Survival-MMO
Entwickler: Frostkeep Studios
Termin: tba

SYNTHETIK

***Terminator* als Iso-Shooter, so lässt sich grob das Konzept von *Synthetik* beschreiben. Doch das Geballer des deutschen Studios Flow Fire Games kann noch mehr.**

Genre: Action
Entwickler: Flow Fire Games
Termin: erhältlich

Maschinen übernehmen die Kontrolle und rotten die Menschheit beinahe aus – so fangen nicht nur viele tolle Sci-Fi-Klassiker an, sondern auch das bereits erhältliche Steam-Kleinod *Synthetik*. Ihr schlüpft dabei in die Rolle eines Cyborgs mit menschlichem Bewusstsein und versucht die fiesen KI-Kollegen der Kaida Corporation aufzuhalten, die das „Herz des Armageddon“ nutzen wollen, um die Menschheit endgültig zu vernichten. Dazu lenkt ihr euren Blechkameraden durch von Maschinen überlaufene Levels und schießt eure Feinde wahlweise solo oder mit einem Koop-Partner zu Schrot. Interessant daran ist, dass sich die Gefechte durch einige Mechaniken weitaus taktischer spielen als das übliche Dauerfeuer der Genre-Konkurrenz: So gibt es Headshots, Ladehemmungen, Überhitzung sowie manuelles Auswerfen und Nachladen. Für weitere Abwechslung sorgen vier unterschiedliche Klassen inklusive Perks und Loadouts sowie über 60 Waffen.

VISP: VIRTUAL SPACE PORT



Auch in Sachen VR gab es bei den Indies einige Neuigkeiten zu bestaunen. Die interessanteste davon: *ViSP*, das den zweiten Platz bei den Indie Awards absahnte.

Ebenfalls von einem deutschen Entwickler, versetzt euch *ViSP: Virtual Space Port* in die Rolle eines Raumstations-Designers. Euer Ziel ist es, eine möglichst effektive Raumstation zu entwerfen, die herannahende Gegnerwellen abwehren kann, dabei aber auch nicht zu viel eurer knappen Ressourcen frisst. Den Anfang eures Bauvorhabens stellen ein paar kleine Blöcke dar. Die könnt ihr entweder in die Länge ziehen, um so etwa Gänge oder Mauern zu fabrizieren, oder ihr ordnet sie zu bestimmten Mustern an. Fünf Blöcke in Kreuzform ergeben so beispielsweise eine Zugangsluke. Der Clou an der ganzen Sache ist dabei natürlich, dass ihr die Basis nicht wie in einem normalen Strategiespiel von schräg oben betrachtet und alles mit ein paar Mausklicks regelt, sondern dass sie dank VR vor euch schwebt, ihr sie von allen Seiten betrachen könnt und Blöcke ganz einfach per direkter Bewegungssteuerung bearbeitet. Wer sich selbst ein Bild von der Sache machen möchte: Kurz vor Redaktionsschluss schlug eine kostenlose HTC-Vive-Demo in Steam auf.

Genre: Strategie
Entwickler: Visper Games
Termin: 3. Quartal 2018

4NETPLAYERS
• Gameserver • Teamspeak-Server •



WWW.4NETPLAYERS.DE
Ein Produkt der CMG
Computec Media Group

Vor 10 Jahren

Ausgabe 06/2008

Von: Svenja Klausing, Lisa Höllriegl, Lukas Metzger & Matti Sandqvist

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften



▶ Von Neuem und Altem: Mit *Sims 3* und *Fallout 3* gab es interessante Fortsetzungen, aber auch neue Genres haben wir mit *Battleforge* kennengelernt.

Strategie mal anders

Trotz neuer Ideen scheiterte *Battleforge*

Innovation ist wohl das wichtigste und auch seltenste Gut der Videospielbranche. Dass uns mit *Battleforge* eine geballte Ladung ebendieser bevorstand, das erkannte unser Redakteur Felix Schütz schon vor zehn Jahren. Ein Spiel, das seiner Zeit einfach voraus war und vielleicht deswegen 2013 eingestellt wurde. Die interessante Mischung aus Sammelkarten- und Echtzeitstrategie-Spiel hatte an sich alles, was ein Hit heute braucht. Die unterschiedlichen Elemente Frost, Feuer, Natur und Dunkelheit spielten sich dank verschiedener Decks sehr unterschiedlich. Als Felix damals die Vorabversion anzockte, waren leider nur Feuer und Frost bereit zum Probespielen. Trotzdem überzeugte ihn das Beschwören von Einheiten mitten im Kampfgetümmel und das kooperative Miteinander. Leider schaffte es der Sammelkarten-Echtzeitstrategie-Mix nicht, genug Spieler zu mobilisieren. Woran es genau lag, kann uns wohl nur der Videospiele-Gott sagen. Vielleicht war die Zeit für ein Games-as-a-Service-Spiel noch nicht bereit oder die Langzeitmotivation war nicht ausreichend genug. Trotzdem bleibt *Battleforge* ein tolles Beispiel für Kreativität und den Mut, neue Wege zu gehen. Besonders in einer Zeit voller Spielereihen, die ständig fortgeführt werden, ist so etwas wichtig. Zu guter Letzt noch ein Hinweis für alle, die sich beim Lesen sehnsüchtig ein *Battleforge* zurückwünschen: Gebt nicht auf! Mit dem Projekt *Skylords Reborn* gibt es Hoffnung. Dieses Fanprojekt will das alte *Battleforge* wieder zum Laufen bringen und dabei gameplaytechnisch nah am Original bleiben. Die Genehmigung von EA haben die Macher bereits und kostenlos soll es auch noch sein. Jetzt heißt es: Daumen drücken!





In *Battleforge* gibt es vier unterschiedliche Elemente: Feuer, Eis, Natur und Schatten. Das gewählte Element spiegelt sich auch in euren Einheiten wider.

Ein postapokalyptischer (Alb-)Traum

Die ersten Gameplay-Szenen des Action-RPGs *Fallout 3* wussten zu überzeugen

In Ausgabe 06/2008 hatte unser damaliger Autor Michael Schnelle die Ehre, exklusives Gameplay des postnuklearen Rollenspiels *Fallout 3* zu sichten. Dazu zeigte Bethesdas PR-Chef Pete Hines in einer Präsentation den Beginn des Spiels, den bis heute beliebten tierischen Begleiter namens Dogmeat sowie das Kampfsystem von *Fallout 3*. An diesem Konzept hat sich bis heute nichts geändert, Kämpfe laufen in Echtzeit ab und lassen sich jederzeit durch das V.A.T.S.-System pausieren. Die Ur-*Fallout*-Formel der Charakterentwicklung blieb bestehen und das sogenannte S.P.E.C.I.A.L-System punktete bereits in den ersten *Fallout*-Teilen mit einem vielseitigen Angebot an Eigenschaften, die jeden Charakter einzigartig machten. Mehr Infos gab es auch zu den zahlreichen Missionen im Spiel, die der Spieler auf unterschiedliche Weise meistern kann. Außerdem zeigten einige exklusive Screenshots den hohen Gewaltgrad des Action-RPGs, den praktischen Minicomputer Pipboy 3000 und verschiedene Gegner im Spiel. Die PC-Fassung von *Fallout 3* war zum Zeitpunkt der Präsentation noch nicht weit entwickelt, die Spielszenen zeigte Pete Hines ausschließlich auf der Xbox 360. Zur entschärften deutschen Version von *Fallout 3* ließ der PR-Chef nicht viele Worte fallen. Allerdings kündigte er eine Collector's Edition für sein „geliebtes Deutschland“ an.

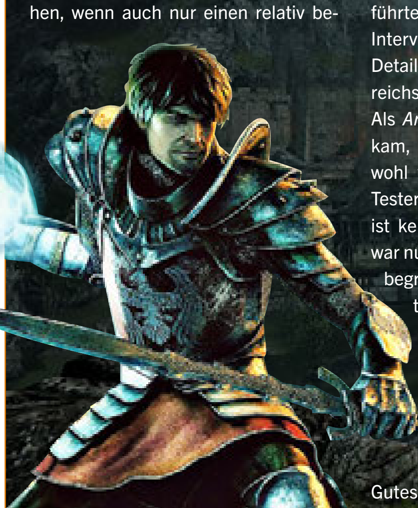


In der verwüsteten Welt von *Fallout 3* begegnen wir allerlei bekannten Gegnern, aber es gibt auch viel Neues zu entdecken.

Durchschnitts-RPG

Arcania beendete die *Gothic*-Reihe unspektakulär

Es sollte das Ende einer langen Ära einläuten: Der vierte Teil des Rollenspiel-Klassikers *Gothic* wurde 2007 angekündigt. Zuständig war diesmal das Entwicklerstudio Spellbound, nachdem sich Piranha Bytes mit dem Publisher zerstritten hatte. Wir durften das Spiel ein Jahr später in Aktion sehen, wenn auch nur einen relativ begrenzten Demo-Level. Grafisch war *Arcania* beeindruckend, die Texturen und Effekte konnten sich sogar mit dem vielgepriesenen *Crysis* messen. Vom eigentlichen Gameplay und der Story bekamen wir nicht viel mit – das sollte alles erst auf der Games Convention in Leipzig enthüllt werden. Nachher führten wir noch ein äußerst eintöniges Interview, um den Entwicklern mehr Details zu entlocken. Die aufschlussreichste Antwort daraus: „Vielleicht." Als *Arcania* zwei Jahre später herauskam, waren die Fans enttäuscht. Sowohl von den Spielern als auch den Testern las man häufig den Satz: Das ist kein *Gothic* mehr. Die offene Welt war nun eher linear und durch die Story begrenzt. Das Skill- und Kampfsystem wurde stark vereinfacht, was bei den Veteranen gar nicht gut ankam. Insgesamt sank der taktische und planerische Anspruch, der die Titel bisher ausgezeichnet hatte. Natürlich hatte das Spiel auch Gutes vorzuweisen. Die deutschen Synchronsprecher waren stimmig, altbekannte Charaktere wurden liebevoll ins Spiel integriert und die Karte bot endlich Markierungen für Questziele. Bugs gab es ebenfalls kaum, was ein Segen für die Besitzer des Vorgängers sein musste. Trotzdem war es als Rollenspiel nur Durchschnitt und ging angesichts des Erfolgs der Konkurrenz – man denke nur an das wunderbar inszenierte *Dragon Age: Origins* – in der Masse unter. Schade, denn die *Gothic*-Reihe darf sich zu Recht als echtes Old-school-RPG bezeichnen, das Fans nicht verpassen sollten.





Eine der spaßigen Seiten des Rollenspiels: In *Arcania: Gothic 4* konnte man den Gegnern auch zu Pferde eins auf die Helme geben.

Evolution der Genres

Neu, alt oder doch eine Mischung aus beidem?

Immer wieder erleben wir die Geburt von neuen Genres, dies war für Robert Horn Grund genug, sich in Ausgabe 06/2008 dieser Thematik zu widmen. Schnell fällt einem auf, dass Genre-Mixturen, die vor zehn Jahren noch unvorstellbar waren, heutzutage fast schon alltäglich sindt. Ob Sammelkarten-Strategie oder Shooter-Rollenspiel: Wir hatten sie alle schon. Vielleicht würde heutzutage die Umfrage nach euren Lieblings-Genres anders ausfallen, wer weiß das schon? Eventuell würden die Action-Spiele ja die Abenteuer-Spiele von ihrem damaligen Thron stoßen. Interessant wäre auch die Frage nach eurem liebsten Subgenre – wären das immer noch die Ego-Shooter oder habt ihr genug von *Call of Duty* und Co.? Es könnte aber auch sein, dass wir schon bald die Geburt eines ganz neuen Genres erleben, das die nächsten Jahre den Spitzenplatz für sich beansprucht. Wer kann das in unserer schnelllebigen Welt schon vorhersagen?

Kleine Änderungen

… hatten bei *Die Sims 3* eine große Wirkung



In *Die Sims 3* haben wir viele neue Möglichkeiten, was unsere Sims unternehmen können – zum Beispiel sich in der Stadt herumtreiben.

Im Magazin vor zehn Jahren konnten die Leser einen Ersteindruck des dritten Ablegers der Lebenssimulation *Die Sims* erhaschen. Unser damaliger Redakteur Christian Burtchen berichtete von grafischen Verbesserungen und von vielen neuen Spielelementen, die das Leben der Sims noch aufregender gestalten sollten. Eine dieser Neuerungen stellte die Nachbarschaft dar, die im Vergleich zum Vorgänger von 2004 nun jederzeit betretbar ist. Es gab keine Ladezeiten mehr beim Verlassen eines Grundstücks und der jeweilige Sim verschwindet zum Arbeiten im Gebäude seiner Firma. Dort sieht der Spieler zwar nicht die Arbeitsabläufe, muss aber dafür gelegentlich Entscheidungen treffen, die positive oder negative Konsequenzen haben. Auch neu in *Die Sims 3*: Es gab mehr Möglichkeiten, Figuren zu erstellen. So konnte der Spieler zum Beispiel die Armlänge oder Hautfarbe eines Sim je nach Belieben verändern. Weitere neue Spielelemente waren sogenannte Ereignisse, welche die Gefühlslage der Sims beeinflussen, sowie die Erfüllung von Träumen. Zudem agierten die Sims nun eigenständiger und nehmen beispielsweise das Auto, um zur Arbeit zu gelangen. In *Die Sims 3* liegen die Verbesserungen im Detail, was auch Christian Burtchen in seiner Vorschau ausführte. Womöglich erwartet uns 2019 der nächste Teil der beliebten Spielereihe.

Das Zensur-Debakel

Die USK bemängelte *Rainbow Six: Vegas 2*

Ubisofts Ego-Shooter-Reihe *Rainbow Six* wird regelmäßig für das gepriesen, was einigen anderen Titeln im Genre fehlt – die Taktik. Im zweiten Teil der *Vegas*-Ableger jedoch schien die planerische Freiheit eher überflüssig zu sein. Statt Klasse setzte man auf Masse und ließ die Terroristenhorden zumeist kopflos durch die Gegend rennen. Getroffen haben sie trotzdem, teilweise aus den verrücktesten Positionen. Das Gameplay unterschied sich ansonsten wenig vom ersten *Rainbow Six: Vegas*, Innovationen suchte man hier vergeblich. Der größte Skandal in Causa *Vegas 2* war jedoch die fehlende Altersfreigabe der USK. Ubisoft war gezwungen, nachzubessern. Das Levelsystem A.C.E.S. wurde praktisch komplett entfernt, da es bestimmte Tötungsmethoden belohnte. So bekam der Spieler in der internationalen Fassung für einen Kopfschuss oder einen Treffer aus weiter Entfernung extra Punkte. Mit diesen konnten verschiedene Waffen freigeschaltet werden. Der Einstufungskommission gefiel dieser Fakt gar nicht. Übrig blieb ein auf Erfahrungspunkten basierendes System mit gleichem Namen, in dem sich lediglich einige Rüstungen und Skins erwerben ließen, die wenig zum Spielerlebnis beitrugen. Die Waffen hingegen waren alle ab Spielbeginn verfügbar. Daher fehlten sogar einige Trophäen. Kein Wunder, dass folglich die Motivation flöten ging. Auch die Gewalt im Spiel war reduziert, der Ragdoll-Effekt toter Gegner wurde entfernt und es spritzte weniger Blut. Kombiniert mit den tristen, grauen Levels und einer belanglosen Story blieb *Vegas 2* ein fader Abklatsch des Vorgängers.



Die Gefechte waren nicht so fordernd wie die des Vorgängers. Das lag auch an der zielsicheren, aber taktisch nicht sehr cleveren KI.

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Gerne und so oft es geht besuche ich die exotischsten Reiseziele. Stets bereite ich mich darauf vor, indem ich Reiseführer lese, um mich mit den örtlichen Sitten vertraut zu machen und nicht von der einheimischen Bevölkerung bespuckt zu werden."

Ich habe mir daher auch schon überlegt, einen Reiseführer für Bayern zu schreiben, wozu ich mich aufgrund meiner Abstammung, Neigung und Sprachkenntnisse befähigt fühlen würde. Wollten Sie schon immer einmal Bayern kennenlernen? Kommen Sie einfach vorbei und Sie werden freundlich aufgenommen, solange Sie nicht zu viel reden. Allerdings ist die Behauptung, wir Bayern wären wortkarg, eine üble Übertreibung. Wir dosieren Sprache nur mit Bedacht! Als Beispiel mag hier das Wort „Ha?" dienen.

„Ha?" hat gleich mehrere Bedeutungen: „Was meinen Sie?" oder „Was denkst du?" oder „Wie bitte?", aber auch „Willst du mich möglicherweise provozieren?". In letzterem Fall häufig als nachgestelltes Suffix (Anhängsel), etwa in der Wendung „mogst a Schelln, ha?".

Der Bayer versteht unter einer „Schelln" eine Einwirkung mit der flachen Hand auf die Wange des Gegenübers, um einer Unmutsbekundung Nachdruck zu verleihen. Wobei der Sinn einer „Schelln" keineswegs die körperliche Auseinandersetzung ist. Vielmehr soll die „Schelln" eine erzieherische Wirkung erzielen. Ganz im Gegensatz zur sogenannten „Watschn", die im Prinzip zwar das Gleiche wie eine „Schelln" ist, aber dergestalt ausgeführt wird, dass damit meist ein plötzlicher Standortwechsel des Gescholtenen einhergeht. Akustisch ist die „Watschn" deutlich ausgeprägter und sie hinterlässt auch Spuren. Der „Gewatschte" hat danach nicht selten mit Kopfschmerzen zu kämpfen – zuweilen kommen noch eine leichte Gehirnerschütterung und eine aufgeplatzte Lippe dazu. Medizinisch ist die „Watschn" dennoch nicht relevant. Von etwas anderem Kaliber wäre dann die „Fotzn", oft auch in ihrer Erscheinungsform als „Riesenfotzn" angeboten. Das mag unanständig klingen, ist es aber nicht. Zur Abgabe einer „Fotzn" ist ein gewisser Kraftaufwand nötig und sie muss mit Vehemenz ausgeführt werden. Die Unterart „Riesenfotzn" bedingt sogar noch einen kleinen Anlauf des Anbieters. Der Empfänger quittiert dies, indem er von einer stehenden in eine sitzende Position wechselt, sofern Gestühl vorhanden ist. Ist das nicht der Fall, ist es angebracht, den Fußboden einer genaueren Untersuchung zu unterziehen. So oder so – „Schelln", „Watschn" und „Fotzn" beenden eine Diskussion unmittelbar und endgültig.

Wenn Sie jedoch mitten in Bayern auf eine Ansammlung von Männern treffen, die auf einer Bühne schrille Schreie ausstoßen, wild herumhüpfen und sich dabei mit den Händen auf diverse Körperteile schlagen, erschrecken Sie nicht – Sie sind auf einem der vielen Volksfeste gelandet. Setzen Sie sich einfach dazu und Sie werden freundlich aufgenommen. Wenn ein Einheimischer Sie „Ha?" fragt, lächeln Sie nett und fangen am besten keine Diskussion an.

Spamedy

„gefangen Schurken-Programm"

Hallo!

*I annehmen, dass diese E-Mail absolut unvermutete für Sie! ich habe unangenehme news! letzten wenn Sie besucht Erwachsene online-portal, Sie laptop - gefangen Schurken-Programm. Diese Programm eingeschaltet Kamera frontfacing von Ihre handheld-computer.Und auf diese Weise I besitzen etwas belastendes gegen Sie. Auf dies Video Sie beat the dummy. Sehr schnell diesSchurken-Programm könnte haben Berechtigung Ihre Rufnummern. Und es wird senden viral, um Ihre Freunden. Im Fall, wenn Sie möchten, drop? Dann werden Sie muss bezahlen me 381 Vereinigten states ollar in BTC digitales Geld. Es ist meine Bitcoin - - Geldbörse - *gelöscht**

Wenn man im Hintergrund den Ententanz hört, ist dieses Elaborat an Komik nur sehr schwer zu überbieten. Vielen Dank an Yvonne, die dieses Prachtstück von Spamedy gefunden hat.

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy", welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?

Vormonat: Maria und der Phil sind offenbar bekannt wie bunte Hunde und per Los geht das ganze Gerümpel an Steve Ott.



Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Politik

„meinen Senf dazu“

Lieber Rossi,

ich bin zwar etwas spät dran (in der aktuellen Ausgabe sind schon zwei Reaktionen abgedruckt), aber bei dem Thema Meinungsäußerung der Redakteure zur politischen Gesamtsituation möchte ich doch meinen Senf dazugeben, auch wenn es potenziell nur zu Deiner persönlichen Erbauung oder Gleichgültigkeit – je nach Tagesform – beiträgt. (Keist wäre stolz auf diesen Schachtelsatz, nehme ich an). Die politischen Äußerungen, an denen der konsternierte Leser Anstoß nahm, waren (wenn ich mich recht erinnere) samt und sonders entweder in den Kästen, in der die Redaktion aus dem monatlichen Nähkästchen plaudert, oder in den „Meine Meinung“-Sektionen der Beiträge. Beides sind ausdrücklich persönliche Schlaglichter, die, in meinen Augen, auch gern über den Videospiele-Tellerrand hinausgehen dürfen. Langer Rede kurzer Sinn: Bitte den Kollegen keine Meinungs-Manschetten anlegen und sie weitermachen lassen wie bisher, denn ihr alle erledigt darum herum fachlich einen hervorragenden Job.

In diesem Sinne: Alles Gute, weiter so und ich freue mich auf jede kommende Ausgabe.

Servus, Jens

Vielen Dank für deine E-Mail. So oder ähnlich äußerte sich bisher auch die Mehrzahl unserer Leser. Was wir daraus folgern? Meine Kollegen und auch ich dürfen also weiterhin Menschen bleiben, solange wir unseren Job gut und hingebungsvoll machen. Wenn dann hin und wieder der Mensch hinter dem Redakteur zu erkennen ist, tut das dem Lesevergnügen keinen Abbruch. Und wer anderer Meinung als meine Kollegen oder ich ist, kann sich gerne dazu weiterhin äußern. Können wir uns also auf diesen Grundsatz friedlich einigen?

Schlusswort

„Kündigungen in Aussicht“

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

ich fordere Sie auf, folgende Heftrubriken unverzüglich zu entfernen:

Editorial:

Die Autoren dieser Zeilen äußern regelmäßig ihre jeweils eigenen Meinungen, welche selbstverständlich niemanden interessieren und gelegentlich sogar keinen Bezug zu Computerspielen aufweisen!

Werbung:

Ich bin im Heft des häufigeren auf Werbung für nicht computerspielbezogene Waren oder Dienste gestoßen. Was bitte haben diese Inserate in Ihrem Magazin zu suchen?

Die Redaktion:

Wie in vielen Leserbriefen bereits angesprochen, sind die Redakteursroboter nicht berechtigt, ein Leben neben dem Beruf zu führen oder sich gar zu erdreisten, davon zu erzählen.

Das Team-Tagebuch:

Ist im Mindesten von allen Einträgen zu bereinigen, in denen Billardtische, Tiere, Bäume oder jedwedes andere Nicht-Computerspiel vorkommen, sofern sie nicht IN einem Computerspiel vorkommen.

Lieber Rainer,

ich gehe davon aus, dass du neben der bayrischen und hochdeutschen Mundart auch das Ironische fließend beherrschst und wir einander hier schon richtig verstehen werden. Die Meinungs- und Pressefreiheit ist nicht umsonst im Grundgesetz verankert. Ich kann nicht abschätzen, wie viele Leser bereits ihre Kündigungen in Aussicht gestellt haben für den Fall, dass ihr weiterhin suggeriert, eure Angestellten hätten ein Leben neben dem Beruf, aber BITTE, denkt gründlichst(!) darüber nach. Jede Zensur hat irgendwo ihren Anfang und ganz besonders dieser Form davon würde ich den Anfang gerne verwehren.

Mit freundlichem Gruß:

Adrian Zielony, strenggläubiger Atheist, Teetrinker, Wählen-Geher und Leser von PC-Magazinen mit manchmal nicht ganz klar PC-bezogenen Themen

Gratuliere! Du hast es zum ersten Mal in der Geschichte der PC Games geschafft, dass ein Leser das Schlusswort zu einem Thema sprechen kann. Sonst ist das ja immer mein Job. Aber deine Zeilen sprechen mir aus der Seele und ich hab dem nix hinzuzufügen. Wer sich aber dennoch darüber austauschen mag, kann dies gerne in unserem Forum tun, wo ich extra dafür ein lauschiges Plätzchen reserviert habe.

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Kopfhörer

Kopfhörer sind ungemein praktisch, vor allem wenn sie kabellos sind. Auf das Aussehen wird dabei meist kein großer Wert gelegt. Wozu auch? Man sieht sie ja nicht, wenn man sie benutzt. Aber was sollen denn die anderen denken, wenn man Allerweltskopfhörer trägt? Wem das Urteil der anderen wichtig ist, der kann jetzt zu den Lauschbügeln von Dolce & Gabbana greifen. Das pompöse Modell aus Metallicleder und Kristallsteinchen ist für funkelnde 3.950 Euro zu haben. Vermutlich wäre es sogar einem jungen Elton John noch etwas zu protzig. Ein Kopfhörer, wie ihn König Ludwig tragen würde!

www.mytheresa.com



Bildquelle: www.mytheresa.com

Anfrage



Sehr geehrte Damen und Herren,

ich wollte mal wieder ein paar ältere Spiele installieren, die früher mal Ihren Heften beilagen, nachdem mir kürzlich die Festplatte kaputtgegangen ist. Bei der Installation werden aber Seriennummern abgefragt, die in den Heften stehen. Leider habe ich die vor einigen Jahren bei einem Umzug weggeschmissen. Das waren halt doch eine ganze Menge. Die CDs/DVDs habe ich eh separat aufbewahrt. Ist die Seriennr. evtl. noch irgendwo auf den DVDs in einer Textdatei oder so gespeichert? Oder kann man das irgendwie umgehen?

Mit freundlichen Grüßen: Opel

Es mag jetzt grausam klingen, aber uns kann man ja wohl nicht dafür verantwortlich machen, wenn man Seriennummern entsorgt. Ich besitze zwar noch einen gewissen Fundus an alten Nummern, aber wenn es sich hierbei um einen Zeitraum von mehreren Jahren handelt, werde ich sehr schnell passen müssen. Und nein – diese Nummern findet man nicht auf den CDs als Textdatei. Dies würde zudem dem Grundgedanken einer Seriennummer widersprechen. Und wie man eine Seriennummer umgehen kann – dazu werde ich ganz bestimmt keine Anleitung geben.

Apropos Anleitung: ich persönlich habe irgendwo in der Cloud eine Textdatei gespeichert, in der ich solche Nummern notiere, ehe ich Hefte, Boxen etc. entsorge. So gehen sie nie verloren und sind sicherer als auf einem Datenträger. Sollte jemand meinen Account hacken, um meine alten Spiele zu zocken, bin ich natürlich der Gelackmeierte. Das Risiko geh ich ein.

Netflix?



Hallo,

ich möchte gerne Netflix empfangen. Wie funktioniert das? Ich bin Kunde bei Entertain. Ich möchte zuerst das Angebot 4 Wochen kostenlos in Anspruch nehmen. Geht das, und wenn ja, wie? Ich bitte um Info

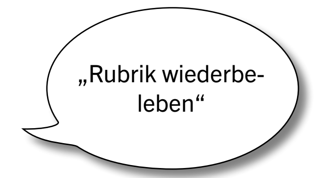
Ihrerseits. Vielen Dank im Voraus, Eberhard Olbrich

Sehr geehrter Herr Olbrich,

natürlich bin ich gerne bereit, den Support für andere Unternehmen als Computec zu übernehmen. Und weil gerade das Wort „übernehmen“ gefallen ist: Wie haben sie sich denn die Übernahme der Kosten vorgestellt? Da meine komplette Arbeitszeit von Computec bezahlt wird, kann Ihnen sicher ein Angebot unterbreitet werden. Ich könnte Ihnen natürlich auch außerhalb meiner Arbeitszeit helfen, aber seien Sie mir nicht böse, wenn ich dazu keine Lust habe. So etwas täte ich nur, wenn Sie mein Kumpel wären, was Sie nicht sind, oder eine gute, feminine Figur hätten, was ich zwar nicht wissen kann, aber wovon ich dennoch nicht ausgehe.

Kostenlos erhalten Sie aber dennoch Hilfestellung! Es soll da so eine neue Seite namens „Google“ geben! Aber verraten Sie es nicht weiter …

Down the drain



Hallo Herr Rosshirt,

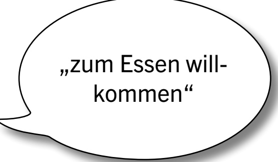
ich bin schon sehr lange Abonnent Ihrer Zeitschrift. Leider habe ich die alten Exemplare nicht mehr, habe mich aber die Tage dunkel daran erinnert, dass es einmal eine Rubrik gab, in der Sie auf sehr amüsante Art und Weise grottenschlechte Spiele getestet bzw. verrissen haben. Ich glaube, die Artikel liefen unter der Überschrift „Down the Drain“ oder so ähnlich. Ich fände es toll, wenn man diese Rubrik wiederbeleben könnte.

Schönen Gruß, Robert G.

Ach du meine Güte – es erinnert sich wirklich noch jemand an diese Rubrik? Das überrascht mich. Und noch mehr überrascht es mich, dass jemand ein Wiederaufleben dieser Rubrik wünscht. Ich denke zwar, dass es nach wie vor geeignete Kandidaten dafür gäbe, aber ich bin mir nicht sicher, ob ich noch der richtige Ansprechpartner dafür wäre. Mein Altersstarrsinn ist inzwischen so weit fortgeschritten, dass ich das halbe Heft damit füllen könnte, weil ich an so gut wie allem etwas zum Meckern finde. Ich fange – nicht nur äußerlich – immer mehr an, Waldorf aus der Muppet-Show zu ähneln. Das geht so weit, dass sich auf meinem privaten PC momentan gerade 2 (in Worten zwei) Spiele befinden und das Verlangen nach einem dritten aktuell nicht sehr ausgeprägt ist. Wenn ich spiele, dann meistens hier in der Redaktion und nur unter ständigem Meckern. Fragen Sie die Kollegen!

Wenn Sie noch ein paar Spiele haben wollen, welche dieser Rubrik würdig wären, lassen Sie es mich wissen. Sehen Sie es als eine Art Treueprämie.

Chefkoch



Hallo Rainer,

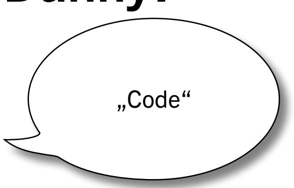
zunächst einmal vielen Dank für die tollen Rezepte, von denen ich schon einige probiert habe. Aber mit den Pizzabällchen hast Du Dich selbst übertroffen. Mein Sohn hält mich für einen Maitre Chef, sogar meine Frau schwärmt in den höchsten Tönen und sagt, Du bist jederzeit zum Essen willkommen. Ansonsten kann ich nur sagen, dass Deine Rubrik für mich den Höhepunkt jeder Ausgabe darstellt und ich Dich als Wächter der deutschen Sprache ansehe.

Schöne Grüße von meiner Frau und mir … mach so weiter.

Lieben Gruß: Martin

Es freut mich, dass meine Rezepte bei euch so gut ankommen. Du solltest dich aber hüten, Frau und Sohnemann zu verraten, dass das Rezept aus der PC Games stammt. Sie könnten sonst dort selbst nachsehen und feststellen, wie einfach die Rezepte zu realisieren sind. Tu lieber so, als ob die Bällchen unglaublich schwer zu machen seien, und sonne dich in deinem Ruf als Meister der Töpfe und Pfannen. So handhabe ich das jedenfalls in meinem Bekanntenkreis. Obwohl ich glaube, dass ich dort weitgehend durchschaut bin und die Leute inzwischen sehr genau wissen, dass meine Rezepte extrem simpel sind. Aber das Bild aufrechtzuerhalten tut niemandem weh und hilft dabei, immer wieder eine Gratismahlzeit abzustauben.

Danny?



Betreff: Code nicht gültig

Hallo!

Marmor130 – Sichern Sie sich mit freenet Mail start 50 GB Cloud-Speicher zusätzlich zu Ihrem werbefreien Postfach sowie höchste Sicherheitsstandards.

Hilfreich wäre jetzt gewesen, wenn ein paar Details erwähnt worden wären und man sich nicht auf meine hellseherischen Fähigkeiten verlassen hätte. Die Unsitte, dass mindestens zwei E-Mails gewechselt werden müssen, obwohl eine auch gereicht hätte, ist schon extrem nervig.

Aber dann taucht vor meinem geistigen Auge das Bild eines markigen Typen auf. Ungefähr so wie der legendäre Danny Trejo. Er guckt mir in die Augen, nimmt einen Zug aus einer filterlosen Zigarette, sagt trocken: „Machete textet nicht!“ und wir verstehen uns wortlos.

Merke: jeder Job wird besser mit Kopfkino!

LESER DES MONATS

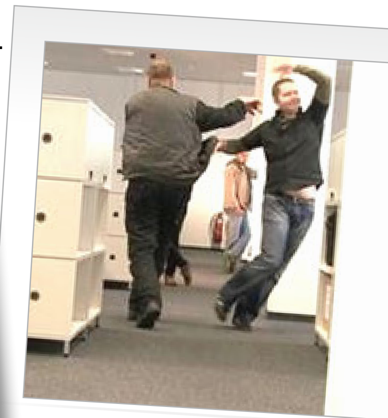
Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.
Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.



Ob in einsamen Gegenden …



… oder im Rudel –



unsere Leser waren überall, nur ich war ständig hier.

Rossis Speisekammer


Foto: Fotolia / © Fanfo

Heute: Nudelauflauf Bombay

Wir brauchen:

- ca. 300 g Nudeln
- 500 g Hühnerbrust
- 150 g Sahne
- 300 ml Gemüsebrühe
- 2 rote Paprikaschoten
- 1 EL Senf
- 1 EL Honig
- 200 g geriebener Gouda
- 1-2 EL Currypulver, Paprika, Salz, Pfeffer

Zuerst kochen wir die Nudeln al dente. Welche Nudeln wir dabei benutzen, ist egal – bis auf Makkaroni und Spaghetti passen alle. Das Fleisch und die Paprikaschoten schneiden wir in kleine Stücke und braten sie in etwas Fett an. Jetzt kommt der Senf dazu, der auch kurz mitgebraten wird. Wir löschen alles mit der Gemüsebrühe ab, geben die Sahne und die Gewürze dazu. Ein paar Minuten köcheln lassen und noch einmal abschmecken. Meistens fehlt noch etwas Salz und Pfeffer. Ab damit in eine Auflaufform und oben decken wir mit dem Käse ab. Die Form kommt noch kurz zum Überbacken in den Ofen, bis der Käse braun ist. Fertig!

Ich persönlich finde, dass da unbedingt noch 1-2 TL Sambal Oelek hinein müssen, aber man kann es auch sehr gut weglassen, wenn man die Schärfe nicht mag – der Auflauf schmeckt trotzdem.

Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung! Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.

Die gesammelten Rezepte gibt es übrigens hier: https://shop.computec.de/pc-magazine/pc-games/digitale-einzelhefte

Nur für kurze Zeit!

Einmaliges Schnäppchen:

Sichere dir jetzt 4 Digital-Ausgaben der PC Games zum Preis von nur einer!

4x PC Games digital zusammen für nur 3,99 €



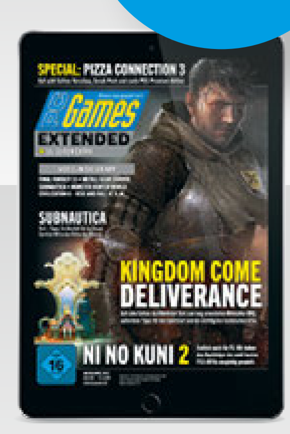
KOSTENLOS!



Digital-Ausgabe 05/18



Digital-Ausgabe 04/18

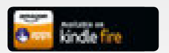


Digital-Ausgabe 03/18









Ein Angebot der


Geschichte **mit der Maus**

Die Maus, eine wichtige Mensch-Maschine-Schnittstelle am PC, feiert Geburtstag. Wir blicken zurück auf 50 Jahre Maushistorie.

Seite 102



Bild: Marcin Wichary

Hauen mit den Helden der Kindheit!



Frank Stöwer

Die Ära der 8/16-Bit-Sidescroller mit 2D-Grafik ist zwar schon lange vorbei, aber letzte Woche erschien wieder ein Spiel mit einer spritebasierten Rendertechnik: *Bud Spencer & Terence Hill: Slaps and Beans* heißt der jüngste Spross dieses Genres, das man normalerweise auf der Spielekonsole oder einem PC mit Linux und der App *Retro Arch* spielt. Ich gebe zu, wären die Protagonisten des Beat 'em Ups in Retro-Grafik nicht Bud Spencer und Terence Hill, die beiden Helden unzähliger Prügelfilme und meiner Jugend, wäre mir dieses Kleinod wohl nicht aufgefallen. Aber zahlreiche Online-Berichte, unter anderem auch hier auf pcgames.de, haben mich als Fan der italienischen Schauspieler Carlo Pedersoli und Mario Girotti sowie ihrer glänzend synchronisierten Leinwandstreifen schon sehnsüchtig auf den Release des Spiels warten lassen. Letzte Woche war es so weit und nach kurzer Installation konnte ich dann als Bud Spencer Gangstern wie Silberpappel einen „Scheitel mit dem Vorschlaghammer ziehen" oder mich mit Terence Hill gegen Unholde mit einer „Ansichtskarte aus Solingen" zur Wehr setzen. Hach, welch ein Spaß mit so viel Anspielungen und so schön spielerisch an die Filme seine Kindheit und frühen Jugend erinnert zu werden! Und während ich diese Zeilen tippe, läuft auch nur ganz zufällig „Lo chiamavano Trinità" von Franco Micalizzi.

Die **PC-Games-Referenz-PCs**

Mit welcher Hardware läuft ein Spiel flüssig und wie viel Geld muss ich ausgeben? Diese Fragen beantworten wir anhand von drei Referenzsystemen aus drei Preiskategorien.



4 neue PCGH-PCs



Diesen Monat stellen wir Ihnen vier neue PCGH-PCs im Preisbereich von unter 2.000 Euro vor.

130 Euro Preisvorteil bieten unsere beiden Aktions-PCs, die wir für kurze Zeit zusammen mit Alternate anbieten. Dabei haben Sie die Wahl, ob Sie zum Modell mit Core i7-8700K oder zur Variante mit i5-8600K-CPU greifen, die restlichen Daten sind nämlich identisch. Beide PCs sind mit einer GTX 1080 ausgestattet und lassen Gamer-Herzen höherschlagen. Brandneu ist auch der PCGH-Enthusiast-PC. Dieser verfügt über den 6-Kern-Prozessor i5-8500 und ebenfalls über eine GTX 1080. Falls Sie noch etwas weniger Geld ausgeben möchten, sollten Sie einen Blick auf den neuen PCGH-Gaming-PC werfen, der aktuell der günstigste PCGH-PC ist. Dieser ist auch mit einer 6-Kern-CPU ausgestattet und verspricht dank der Geforce GTX 1060 mit 6 GB ordentlich Leistung, wenn Sie nicht gerade auf einem Ultra-HD-Monitor zocken möchten. *(dw)*

PC Games Hardware – Offizielles PCGH-Produkt	NEU!	NEU!	NEU!	NEU!	
Produkt	**PCGH-Gaming-PC GTX1060-Edition**	**PCGH-Enthusiast-PC GTX1080-Edition**	**Alternate/PCGH-Aktions-PC i5 2K18-Edition**	**Alternate/PCGH-Aktions-PC i7 2K18-Edition**	**PCGH-Extreme-PC i7-8700K-Edition**
Hersteller/Bezugsquelle	Alternate (www.pcgh.de/alternate)	Alternate (www.pcgh.de/alternate)	Alternate (www.pcgh.de/alternate)	Alternate (www.pcgh.de/alternate)	Alternate (www.pcgh.de/alternate)
Erweiterte Informationen	www.pcgh.de/gaming-pc	www.pcgh.de/enthusiast-pc	www.pcgh.de/aktions-pc	www.pcgh.de/aktions-pc	www.pcgh.de/extreme3-pc
Ausstattung					
Prozessor	Intel Core i5-8400 (Sockel 1151)	Intel Core i5-8500 (Sockel 1151)	Intel Core i5-8600K (Sockel 1151-v2)	Intel Core i7-8700K (Sockel 1151-v2)	Intel Core i7-8700K (Sockel 1151-v2)
Grafikkarte	Geforce GTX 1060 (6 GB)	Geforce GTX 1080	Gigabyte GTX 1080 G1 Gaming	Gigabyte GTX 1080 G1 Gaming	Geforce GTX 1080 Ti
Mainboard	Asus Prime B360-Plus	Gigabyte B360 Aorus Gaming 3 WIFI	MSI Z370 Gaming Plus	MSI Z370 Gaming Plus	Asus TUF Z370-Pro Gaming
SSD-Laufwerk	250-GB-SSD (Crucial MX500)	250-GB-SSD (Crucial MX500)	240-GB-SSD (Kingston A400)	240-GB-SSD (Kingston A400)	500/525-GB-SSD (Crucial MX300/500)
HDD-Laufwerk	1.000-GB-HDD (Seagate Barracuda)	1.000-GB-HDD (Seagate Barracuda)	2.000-GB-HDD (Seagate Barracuda)	2.000-GB-HDD (Seagate Barracuda)	2.000-GB-HDD (Seagate Barracuda)
Speicher	16 GB DDR4-2666 (Ballistix**)	16 GB DDR4-2666 (Ballistix**)	16 GB DDR4-2666 (Corsair)	16 GB DDR4-2666 (Corsair)	16 GB DDR4-2666 (Ballistix**)
Netzteil	Be quiet Pure Power 10 400W	Be quiet Pure Power 10 400W	Sharkoon WPM600 Bronze	Sharkoon WPM600 Bronze	Seasonic G-Series 550W PCGH-Ed.
CPU-Kühler	EKL Brocken 2 PCGH-Edition	EKL Brocken 2 PCGH-Edition	Noctua NH-U12S SI-Kühler	Noctua NH-U12S SI-Kühler	EKL Brocken 2 PCGH-Edition
Gehäuse	Alternate-Seriengehäuse	Alternate-Seriengehäuse	Alternate-Seriengehäuse	Alternate-Seriengehäuse	Alternate-Seriengehäuse
Laufwerk/Soundkarte	DVD-Brenner/Onboard-Sound	DVD-Brenner/Onboard-Sound	DVD-Brenner/Onboard-Sound	DVD-Brenner/Onboard-Sound	Blu-ray-Brenner/Onboard-Sound
Gehäuselüfter/Sonstiges	2 x Be quiet 140 mm	2 x Be quiet 140 mm, WLAN on Board	2 x Be quiet 140 mm	2 x Be quiet 140 mm	2 x Be quiet 140 mm, WLAN-Karte
Leistung					
Lautstärke 2D (0,5 m)	0,4 Sone/23 dB(A)	0,4 Sone/24 dB(A)	0,5 Sone/24 dB(A)	0,5 Sone/24 dB(A)	0,8 Sone/28 dB(A)
Lautstärke 3D (0,5 m)	1,2 Sone/30 dB(A)	1,6 Sone/34 dB(A)	1,2 Sone/31 dB(A)	1,2 Sone/31 dB(A)	1,6 Sone/34 dB(A)
Leistungsaufnahme 2D/3D	35 Watt/184 Watt	39 Watt/295 Watt	33 Watt/274 Watt	32 Watt/305 Watt	47 Watt/378 Watt
3D Mark (Fire Strike Ultra)	3.031 Punkte	5.278 Punkte	5.318 Punkte	5.369 Punkte	6.860 Punkte
The Witcher 3	45 Fps	85 Fps	79 Fps	n. v.	107 Fps
Stalker: Call of Pripyat	147 Fps (Sun Shafts, Ultra, 4x AA)	211 Fps (Sun Shafts, Ultra, 4x AA)	218 Fps (Sun Shafts, Ultra, 4x AA)	238 Fps (Sun Shafts, Ultra, 4x AA)	251 Fps (Sun Shafts, Ultra, 4x AA)
Aliens vs Predator Bench.	175 Fps (1.920 x 1.080)	306 Fps (1.920 x 1.080)	299 Fps (1.920 x 1.080)	299 Fps (1.920 x 1.080)	407 Fps (1.920 x 1.080)
Cinebench R11.5 x64 (CPU)	10,06 Punkte	11,28 Punkte	11,36 Punkte	14,57 Punkte	14,57 Punkte
PREIS ohne Betriebssystem*	**€ 1.179,-**	**€ 1.499,-**	—	—	**€ 2.179,-**
PREIS mit 64-Bit-Betriebssystem*	**€ 1.279,-** (inkl. Windows 10 Home)	**€ 1.599,-** (inkl. Windows 10 Home)	**€ 1.649,-** ~~€ 1.779,-~~ (inkl. Windows 10 Home)	**€ 1.749,-** ~~€ 1.879,-~~ (inkl. Windows 10 Home)	**€ 2.279,-** (inkl. Windows 10 Home)
	+ 6-Kern-Prozessor + GTX 1060 mit 6 GB − Kleine SSD	+ 6-Kern-Prozessor + Schnelle Geforce GTX 1080 − Kleine SSD	+ 6-Kern-Prozessor + Sehr leise unter 2D + Preis-Leistungs-Verhältnis	+ i7-6-Kern-Prozessor + Sehr leise unter 2D + Preis-Leistungs-Verhältnis	+ Sehr schneller 6-Kern-Prozessor + Sehr schnelle GTX 1080 Ti − Hoher Stromverbrauch

* Preiserfassung und Produktdaten vom 18.04.2018, unter www.pcgh.de/alternate finden Sie stets den aktuellen Preis. Bei der Variante mit Betriebssystem sind neben Windows auch sämtliche Treiber installiert und der PC ist sofort einsatzbereit. ** Aufgrund von Lieferproblemen bei RAM-Modulen von Ballistix verbauen wir derzeit auch technisch gleichwertige Module von anderen Herstellern.

Die PC-Games-Referenz-PCs

EINSTEIGER-PC

€ 779,-

Für alle Details in 1080p reicht die Leistung der RX 560 leider nicht immer. Mit gezielter Detailreduktion erreicht ihr aber trotzdem eine gute Optik und hohe Frameraten um 60 Bilder pro Sekunde.

60 FPS IN 1080P NICHT JEDERZEIT

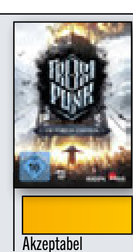
- Dank RX 560 liegt die Bildrate bei *Far Cry 5* mit dem Preset „Ultra Details“ lediglich bei 40 Fps.
- Bei *Fortnite: Battle Royale* erzielt ihr in Full HD in der mittleren Detailsstufe konstant 60 Fps.
- *Frostpunk* läuft mit der RX 560 weitestgehend flüssig. Im finalen Spielabschnitt ruckelt es aber.



Gut



Akzeptabel



Akzeptabel

CPU



Hersteller/Modell: ....Core i3-8100 + Boxed-Kühler
Kerne/Taktung: ....4c/4t/3,6 GHz (Kein Turbotakt)
Preis: ....**101 Euro**

ALTERNATIVE

AMDs Ryzen 3 2200G (4c/4t/3,5 GHz, Turbo 3,7 GHz) für **90 Euro** ist eine günstigere Alternative zum **Core i3-8100**. Die CPU ist zusätzlich mit einer **integrierten Grafikeinheit**, der **AMD Vega 8** (**Shader: 512** [8 Compute Units], **Takt: 1126 MHz**), ausgestattet. Da die **IGPU** aber nicht so flott ist wie die empfohlene **RX 560**, geben wir dem **Ci3-8100** den Vorzug vor der AMD-CPU.

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

GRAFIKKARTE

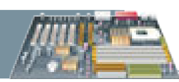


Hersteller/Modell: .... Asus Radeon RX 560D EVO
Chip-/Speichertakt: ..... 1.090 (1.186 Boost)/3.500 MHz
Speicher/Preis: .... 4 Gigabyte GDDR5/**159 Euro**

ALTERNATIVE

Die Lage auf dem Grafikkartenmarkt hat sich leicht erholt und die **Radeon-RX-580-Modelle** sowie die **GTX 1080 Ti/1080** und **GTX 1060/6G** sind wieder zu akzeptablen Preisen erhältlich sind. Da diese GPUs zu teuer für den Einsteiger-PC sind und das Preisniveau der **GTX 1050 Ti** nach wie vor zu hoch ausfällt, empfehlen wir eine **RX 560** mit **4 GB VRAM**.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Asrock B360 Pro4
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 1151 (B360)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR4, PCI-E x16 3.0 x16/ x1 (2/3), m.2 (2)/**89 Euro**

ALTERNATIVE

B360-Boards mit **Sockel 1151** für **Coffee-Lake-CPUs** kosten weniger als ihre **Z370-Pendants**. Daher empfehlen wir euch das günstige **Asrock B360 Pro**. Wenn ihr euch jedoch für den **R3 2200G** entscheidet, benötigt ihr eine **AM4-Hauptplatine**. Unser Kauftipp: Das **Asrock AB350 Pro4** für **80 Euro**.

RAM



Hersteller/Modell: ....Crucial Ballistix Tactical Kit 8GB ....(BLT2C4G4D30AETA)
Kapazität/Standard:...2 × 4 Gigabyte/DDR4-3000
Timings/Preis: ....15-16-16-35/**108 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Sharkoon S25-W (ein Seitenteil aus Acrylglas/ ....3 × 120-mm-Lüfter mitgeliefert)/**48 Euro**
Netzteil: .. XFX TS 550 Gold 550W (**68 Euro**)
Laufwerk: . LG Electronics GH24NSD1, DVD-R (**11 Euro**)

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ......Samsung SSD 850 Evo/ ....Western Digital Red WD40EFRX
Anschluss/Kapazität: ....SATA3 6GB/s 240 GByte/ ....4.000 GByte
U/min/Preis: ....–/7.200/**79 Euro/116 Euro**

COFFEE LAKE-S: NEUE INTEL-PROZESSOREN FÜR DEN SOCKEL 1151

Mit dem Verkaufsstart der H370- und B360-Hauptplatinen stellte Chip-Hersteller Intel auch neue Coffee-Lake-S-Prozessoren für den Sockel 1151 vor.

Während die Mainboard-Hersteller neue, teils auch günstige 300er-Serie-Hauptplatinen wie das **Gigabyte H370 Gaming 3 Wifi** (**125 Euro**), das **Asrock H370 Pro4** (**97 Euro**) oder das **Biostar B360GT3S** (**95 Euro**) in den Handel gebracht haben, nutzte Intel den April dafür, etwas Modellpflege zu betreiben. Passend zu den interessanten Platform Controller Hubs (PCHs) H370 und B360 stellte Intel auch drei neue Coffee-Lake-CPUs vor, die vom sparsamen, 130 Euro teuren Core-i3-Vierkerner bis hin zum 200 Euro teuren i5-Sechskerner reichen und die bisherigen Lücken in der Nomenklatur ausfüllen.

Insgesamt bietet Intel in der achten Core-i-Generation nun neun „Coffee-Lake“-CPUs an; die Straßenpreise reichen von 100 Euro für den hier empfohlenen **Einsteiger-Vierkerner Core i3-8100** bis hin zu ca. 280 Euro für das **Sechskern-Flaggschiff Core i7-8700K** (siehe High-End-PC). Weitere neue Coffee-Lake-Prozessoren sind der Core i3-8300 (4c/4t, 3,7 GHz [kein Turbotakt]), der Core i5-8500 (6c/6t, 3,0 GHz [4,1 GHz Turbotakt]) sowie der Core i5-8600 (6c/6t, 3,1 GHz [4,3 GHz Turbotakt]).

Wie schon bei den bisherigen Modellen unterstützen auch die neuen Sechskerner offiziell DDR4-2667-RAM, wohingegen sich die Vierkerner mit DDR4-2400 begnügen müssen. Die Unterschiede zwischen den „alten“ und den neuen Core i3 sowie Core i5 bewegen sich im Rahmen von wenigen 100 MHz Kerntakt.





MITTELKLASSE-PC

Für die maximale Detailstufe mit Full-HD-Auflösung seid ihr mit der GTX 1060/6G gut gerüstet. Ab und zu kommt ihr auch hier nicht um eine Detailreduktion herum.

CPU



Hersteller/Modell: .... R5 1600 + Wraith-Spire-Kühler
Kerne/Taktung: .... 6c/12t/3,2 GHz (Turbo: 3,6 GHz)
Preis: .... **146 Euro**

ALTERNATIVE

Die **neuen Ryzen-2000-Modelle** (**Pinnacle-Ridge**) sind mittlerweile erhältlich, liegen aber preislich deutlich höher als **die Modelle der ersten Generation** zu der auch der **R5 1600** gehört. Wer eine **Intel-CPU** vorzieht, dem raten wir zum **Core i5-8400 (6c/6t/2,8 GHZ [Turbo: 4,0 GHz])**, denn der ist aktuell als **Boxed-Version** (**mit Kühler**) für **160 Euro** erhältlich.

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... Palit Geforce GTX 1060 StormX 6G
Chip-/Speichertakt: ...... 1.506 (1.708 Boost)/4.000 MHz
Speicher/Preis: .... 6 Gigabyte GDDR5/**310 Euro**

ALTERNATIVE

Grafikkarten werden nach wie vor zum **Schürfen von Kryptowährung** benutzt. Die Preise haben sich bei vielen Modellen aber normalisiert. Zu den GPUs die nicht mehr überteuert angeboten werden gehören die **RX 580, RX Vega 56,** die **GTX 1080, GTX 1070 Ti** sowie die **GTX 1060/6G.** Daher empfehlen wir für den Mittelklasse-PC die **GTX 1060/6G** von **Palit.**

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Asrock X370 Killer SLI
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel AM4 (X370)
Zahl Steckplätze/Preis: ...... 4x DDR4, PCI-E 3.0 x16 (2)
.... 2.0 x1(4), m.2 (2)/**150 Euro**

ALTERNATIVE

Für den **Intel Core i5 8400** benötigt ihr eine passende Hauptplatine mit **Sockel 1151** und **Intel-Z370/H370/B360-Chipsatz.** Dabei bieten die Platinen mit **B360-** oder **H370-Chipsatz** ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Für **97 Euro** bekommt ihr beispielsweise schon das **Asrock H370 Pro4.**

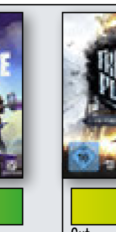
WQHD NUR VEREINZELT MÖGLICH

- In *Far Cry 5* erreicht die GTX 1060/6G bei Ultra-Details in 1080p 39 Fps und in WQHD nur 25 Fps.
- Bei *Fortnite: Battle Royale* liegt die Fps-Rate mit allen Details in WQHD bei spielbaren 54 Fps.
- *Frostpunk* läuft mit allen Details in Full HD zwar flüssig aber nur mit 42 Fps (32 Fps in WQHD).

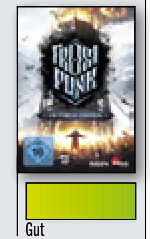


Gut





Gut bis optimal



Gut

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Be quiet Pure Base 600 (fensterloses Seitenteil, ... gedämmt, zwei Lüfter mitgeliefert)/**68 Euro**
Netzteil: .. Seasonic Focus+ Platinum, 550 Watt, voll- .... modulares Kabelmanagement (**85 Euro**)
Laufwerk: . LG Electronics GH24NSD1, DVD-R (**11 Euro**)

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ...... Samsung SSD 850 Evo, Toshiba .... N300 High-Reliability 6TB
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/500 GB/6.000 GB
U/min/Preis: .... –/7.200/**123 Euro**/**170 Euro**

RAM



Hersteller/Modell: .... Crucial Ballistix Tactical Kit 16GB .... (BLT2C8G4D30AETA)
Kapazität/Standard: . . . 2 × 8 Gigabyte/DDR4-3000
Timings/Preis: .... 15-16-16-35/**180 Euro**

FOSTEX 2.1-SYSTEM: GUTER KLANG AM SPIELERECHNER

Lautsprecher für den Gaming-PC müssen nicht immer von der Stange kommen. Wir stellen euch ein gut klingendes und kompaktes 2.1-System mit Fostex-Komponenten zusammen.

Die japanische Audioschmiede Fostex bietet eine große Palette an Lautsprechern, Kopfhörern und Technik und zielt mit ihren Produkten zumeist auf professionelle Anwender oder anspruchsvollere Nutzer. Doch im Sortiment befindet sich auch eine ganze Reihe Hardware, die für den Spiele-PC nicht nur geeignet, sondern wie gemacht erscheint. Wir stellen euch hier ein per USB anschließbares, sehr kompaktes und dennoch kräftig klingendes 2.1-System vor, welches wir aus einem **Set Fostex-PM0.3dH-Studio-Lautsprechern** (**130 Euro**), dem kompakten **5-Zoll-Subwoofer PM-Submini2** (**150 Euro**) sowie dem **USB-DAC** samt **Lautstärkeregler PC-100USB-HR2** (**100 Euro**) zusammenstellen. Der Kostenpunkt des mit **2,10** (**gut**) bewerteten Systems liegt also bei rund **380 Euro**. Die einzelnen Komponenten sind auch separat einsetzbar.

Die Lautsprecher fallen winzig aus. Selbst auf einem schmalen oder beladenen Schreibtisch finden sie Platz. Trotzdem sollte man die kleinen Boxen nicht unterschätzen. Im rechten Lautsprecher ist die duale Verstärkereinheit mit 2 × 15 Watt untergebracht, welche beide Boxen getrennt versorgt. Der Sound ist sehr neutral und erfreulich detailliert, dazu vermögen die kleinen Lautsprecher eine durchaus große Bühne zu bilden. Die Lautsprecher reichen bis 110 Hz hinab.



Um auch in den Genuss eines kräftigen Kickbasses zu kommen, stellen wir ihnen den Subwoofer mit 50 Watt Verstärkerleistung zur Seite. Die Übergangsfrequenz lässt sich zwischen 40 und 150 Hz definieren und so auf die Boxen abstimmen. Die geschlossene Bauweise des Subwoofers sorgt für trockene, extrem flotte Bässe.

Mit der USB-Einheit kann dann alles zusammen bequem mit dem PC verbunden und zentral gesteuert werden. Zudem kann ein Kopfhörer angeschlossen werden. Der DAC (Digital-Analogwandler) liefert eine hohe Audioqualität von bis zu 24 Bit/96 kHz.

HIGH-END-PC



Mit der GTX 1070 Ti spendieren wir dem High-End-Rechner nicht die allerschnellste GPU auf dem Markt. Die gebotene Fps-Leistung in WQHD geht für rund 500 Euro voll in Ordnung.

CPU



Hersteller/Modell: .... Intel Core i7-8700K + EKL Alpenföhn Brocken 3
Kerne/Taktung: .... 6c/12t/3,7 GHz (Turbo 4,6 GHz)
Preis: .... **327 Euro + 42 Euro**

ALTERNATIVE

Im April veröffentlichte AMDs die **Pinnalce-Ridge-CPUs Ryzen 7-2700X** und **Ryzen 5-2600X**, wobei **erstgenannte CPU** der Konkurrent des **Core i7-8700K** ist. Letzterer unterliegt bei der Anwendungsleistung, hat aber in Spielen die Nase vorn.

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

GRAFIKKARTE

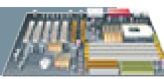


Hersteller/Modell: ...... Zotac GeForce GTX 1070 Ti Mini
Chip-/Speichertakt: ..... 1.607 (1.683 Boost)/4.000 MHz
Speicher/Preis: .... 8 Gigabyte GDDR5/**490 Euro**

ALTERNATIVE

Wer **ca. 10 Prozent Extraleistung** wünscht, greift zu **GTX 1080**, im Falle der Zotac-GPU wäre das die **Zotac GeForce GTX 1080 Mini** für **549 Euro**. Unsere AMD-Emfehlung: Die **Powercolor Radeon RX Vega 56 Red Dragon** für **620 Euro**.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Gigabyte Z370 Gaming 7
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 1151 (Z370)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR4, PCI-E 3.0 x16/x1 (3/3),m.2(3)/**232 Euro**

ALTERNATIVE

Das **Gigabyte Z370 Gaming 7** ist eine recht teure **Z370-Platine** für den **Core i7-8700K**. Dass es günstiger geht, zeigt das **Asrock Z370 Extreme4 (147 Euro)**. Eine gute Platine für den **R7 2700X** ist das **Gigabyte AX370-Gaming 5 (140 Euro)**.

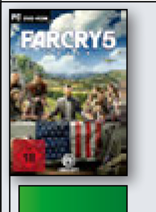
RAM



Hersteller/Modell: .... Corsair Vengeance LED (CMU32GX4M2C3200C16B)
Kapazität/Standard: . . . 2 × 16 Gigabyte/DDR4-3200
Timings/Preis: .... 16-18-18-36/**400 Euro**

WQHD IST FAST IMMER MÖGLICH

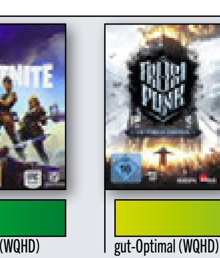
- Die GTX 1070 Ti schafft die WQHD-Auflösung in *Far Cry 5* mit 74 Fps. In UHD sind es nur 40 Fps.
- *Fortnite* läuft in WQHD mit 85 Fps ruckelfrei. Für flüssigen UHD-Spielspaß reichen 41 Fps nicht.
- *Bei Frostpunk*, garantiert die GTX 1070 Ti 46 Fps bei der WQHD- und 28 Fps bei der UHD-Auflösung.



Optimal (WQHD)



Optimal (WQHD)



gut-Optimal (WQHD)

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: . . Corsair Obsisian 500D (zwei Tür-Seitenteile aus Glas, zwei 120-mm-Lüfter mitgel.) (**135 Euro**)
Netzteil: . . Corsair HX 750 750 Watt, 80 Plus (**152 Euro**)
Laufwerk: . Buffalo Ultra-Slim Mediastation, BD-R (**86 Euro**)

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ...... Intel SSD 760p, M.2 (PCI-E 3.0 x4)/Seagate Archive HDD
Anschluss/Kapazität: ...512 GByte/8.000 GByte
U/min/Preis: .... –/5.900/**176 Euro/197 Euro**

INTEL SSD 760P (M.2): FLOTT UND GÜNSTIG

Sinkende Speicherpreise machen die teuren SSD-Modelle der NVME-Königsklasse wieder bezahlbar. Mit der SSD 760p hat Intel nun einen besonderen Preis-Leistungs-Kracher mit ordentlicher Leistung im Angebot.

Mit der 600p steckte Intel die untere Grenze der PCI-E-Oberklasse bei den SSDs ab. Das Medium mit Flashspeicher ist kaum leistungsfähiger als eine SATA-SSD, dafür aber auch kaum teurer. Die 760p, egal ob Intels offizieller 600p-Nachfolger oder nicht, liest sich zumindest im Datenblatt wie eine Weiterentwicklung der 600p. Im sequenziellen Lesen soll sie stolze 3.230 MB/s schnell sein. Im Gegensatz zur 600p, die gerade mal die Hälfte schafft, konkurriert sie jetzt mit dem Platzhirsch von Samsung, mit der 960 Evo und sicherlich auch mit der 970 Evo, eine der interessantesten Neuerscheinungen unter den NVME-SSDs. Wie diese hat die per SATA-M.2-Anschluss mit der Hauptplatine verbundene Intel SSD 760p einen günstigeren TLC-Speicher und kommt auf eine solide Leseleistung von 2.692 MB/s. Die Schreibleistung fällt mit 1.568 MB/s ebenfalls ordentlich aus.

Der aktuelle Preis für die 512 Gigabyte-Variante der SSD 760p liegt bei 178 Euro. Damit ist sie, bei in etwa ähnlicher Praxisleistung, im Preis mit 37 Cent pro Gigabyte nur geringfügig teurer als die Samsung 960 Evo (166 Euro für 500 Gigabyte/36 Cent pro Gigabyte). Das macht sie für den ambitionierten Privatanwender interessant. Der kann die Intel SSD 760p beispielsweise auf einer Mini-ITX-Platine mit M.2-Port wie dem Asus Z170I Pro Gaming montieren, um beim Zusammenbauen eines sehr kleinen Rechners auf eine SSD mit regulärem SATA-Anschluss verzichten zu können.



Neue Prämien im Shop!

GADGETS & FANSTUFF
Lieferbar, solange Vorrat reicht

AKTUELLE TOP-GAMES
Lieferbar, solange Vorrat reicht

GAMESPLANET.COM

ABO-PRÄMIEN FÜR GAMER!

GUTSCHEINE

amazon.de Geschenkgutschein Betrag: € 30,-

*Amazon.de ist kein Sponsor dieses Programms. Amazon, Amazon.de, das Amazon.de-Logo und das Amazon.de-Gutschein-Logo sind Marken von Amazon EU SARL oder ihrer verbundenen Unternehmen. Den vollständigen Wortlaut der Gutscheinbedingungen finden Sie unter www.amazon.de/einloesen.

30 EURO-GUTSCHEIN GOOGLEPLAY

Google Play

NÜTZLICHES
USK: Ab 16 Jahren
Lieferbar, solange Vorrat reicht

LEATHERMAN Leave nothing undone.

LED LENSER by Zweibrüder Optoelectronics GmbH

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

PC Games MAGAZIN – E3-HITS 2018

shop.pcgames.de



Die offizielle Bezeichnung der von Rainer Mallebrein erfundenen, jedoch nie patentierten „deutschen Maus" – so hieß sie allerdings nie – war „Rollkugel-Steuerung RKS 100-86". Sie wurde 1968 mit dem Großrechner Telefunken TR 440 angeboten und hing an einem als „Sichtgerät" bezeichneten Monitor.

Geschichte mit der Maus

Bild: Marcin Wichary

Die Maus, eine der wichtigsten Mensch-Maschine-Schnittstellen am PC feiert 50. Geburtstag. Grund genug, auf ein halbes Jahrhundert Mausgeschichte zurückzublicken. **Von:** Frank Stöwer

Da es kaum ein modernes Betriebssystem ohne grafische Benutzeroberfläche (GUI) gibt, ist die Maus zusammen mit dem Monitor und der Tastatur am Computer die wichtigste Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine. Alles begann 1968 mit der Urmaus, einem viereckigen, mit einer Taste ausgestatteten und als „X-Y-Positions-Anzeiger für ein Bildschirmsystem" patentierten Holzklotz. Dank technischer Entwicklungen wie optischer Abtastung per IR-LED, Laser oder Funkübertragung und der Anpassung der Anschlussmöglichkeiten an moderne Systeme (RS232, PS/2, USB) haben sich Computermäuse zu einem hochpräzisen Steuergerät für Anwendungen und Spiele entwickelt.

Die Erfolgsgeschichte der über die Jahre mit unterschiedlichen, teils äußerst gewagten Designs versehenen Computermaus begann um 1980: Mit der Macintosh-GUI machte Apple den Nager 1984 populär, Microsofts erstes Modell

1968

Maus von D. C. Engelbart
Die Urmaus, die Douglas C. Engelbart und William English am SRI 1963 entwickelten und 1968 vorstellten, wurde 1970 als „X-Y-Positions-Anzeiger für ein Bildschirmsystem" patentiert.


Bild: flickr.com

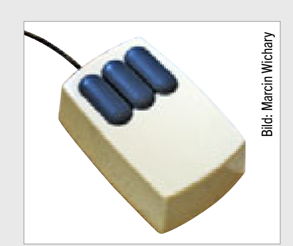
1968

Rollkugel (RKS 100-86)
Die offizielle Bezeichnung der ersten deutschen Maus war Rollkugel-Steuerung RKS 100-86. Das Gerät hing an einem Monitor, der mit dem Satellitenrechner Telefunken TR 86 verbunden war.


Bild: Marcin Wichary

1973

Maus des Xerox Alto
Die Firma Xerox entwickelte die Engelbart'sche Maus in den 1970ern weiter und setzte das Ergebnis, eine Kugelmaus, erstmalig am Xerox-Alto-Computer ein, der über eine GUI verfügte.


Bild: Marcin Wichary

1982

Logitech P4
Die Technologie der ersten Logitech Maus kombinierte optische Messgeber mit Rollen, die für eine größere Abtastpräzision sorgten und gleichzeitig die taktile Reaktion einer Rollkugel boten.


Bild: Logitech

1983

(Erste) Microsoft Maus
Am 2. Mai stellte Microsoft seine erste Maus vor (Preis: 195 USD). Sie sollte Anwender beim Umgang mit MS Word unterstützen und wurde wegen ihrer Tasten als „grünäugige Maus" bezeichnet.


Bild: Microsoft

erschien 1983, 1985 stellte Logitech die erste Drei-Tasten-Maus vor und 1991 fand das erste drahtlose Modell den Weg an die Computer. Seit dem Debüt der Genius Easy-Scroll 1995 gehört das Scrollrad zum Ausstattungspaket, das bis heute stetig mit Features aufgestockt wurde. Hierzu zählen etwa Dpi-Schalter, bis zu 15 programmierbare Zusatztasten, Gewichtsanpassung, interner Speicher für die Makrofunktion und Profilverwaltung, ARM-CPU zur Abtastmodifizierung sowie seit neuestem eine RGB-Beleuchtung.

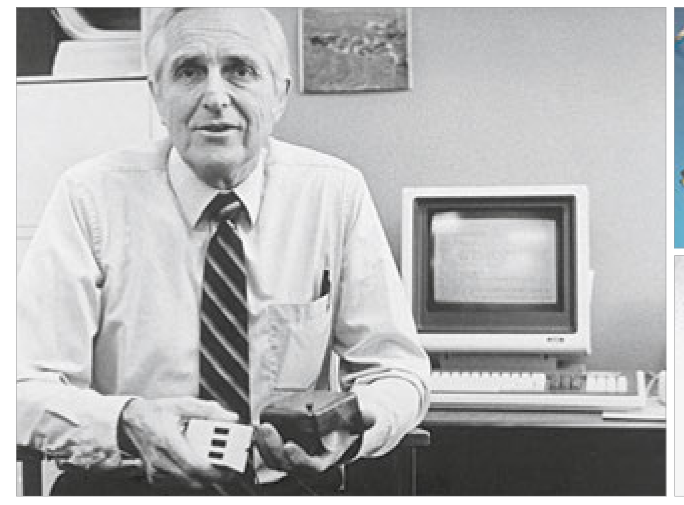



Bild: Douglas Engelbart Institute/www.flickr.com/flickr John Chang

Der im Juli 2013 im Alter von 88 Jahren verstorbene Douglas C. Engelbart gilt als Erfinder der Computermaus. 1963 entwickelte Engelbart zusammen mit William English das Eingabegerät, das erst 1970 als „X-Y-Positions-Anzeiger für ein Bildschirmsystem" patentiert wurde.

URVÄTER DER COMPUTERMAUS

Die allererste Maus wurde im Jahre 1963 am Augmentation Research Center (ARC) des Stanford Research Institute (SRI) von Douglas C. Engelbart und William English entwickelt. Der viereckige Holzklotz verfügte über eine kleine Taste und erregte bei seiner offiziellen Vorstellung anno 1968 mangels grafischer Benutzeroberflächen noch kaum Aufmerksamkeit. Das Patent seiner Erfindung, die damals als „X-Y-Positions-Anzeiger für ein Bildschirmsystem" bezeichnet wurde, erhielt Engelbart erst am 17. November 1970, gut 2 Jahre nach der Vorstellung seiner Urmaus 1968.

Bereits am 26. August 1966 reichte Telefunken eine Erfindung von Rainer Mallebrein beim Deutschen Patentamt ein. Dabei handelte es sich um ein offiziell als „Rollkugel-Steuerung RKS 100-86" bezeichnetes Eingabegerät, das zur Identifizierung von Objekten in einer 3D-Darstellung auf einem Bildschirm verwendet wurde. Ein Patent gab es für diese Erfindung allerdings nicht und am 2. Oktober 1968 veröffentlichte Telefunken das als „Rollkugel" für ihren TR-440-Rechner bezeichnete Steuergerät. Die Engelbart'sche Maus wurde in den 1970er Jahren am Palo Alto Research Center (PARC) der Firma Xerox weiterentwickelt. Das Ergebnis war eine Kugelmaus, die 1973 zum ersten Mal beim Xerox-Alto-Computer eingesetzt wurde, da dieser erstmals auch über eine grafische Benutzeroberfläche verfügte. Doch bis zum Durchbruch für das neue Gerät dauerte es noch viele Jahre. Erst Apple gelang es 1984, die Maus, für die Steve Jobs die Rechte von Xerox für 1.000 USD erwarb, salonfähig zu machen. Sie wurde zum Haupteingabegerät am Apple Macintosh, der erstmalig eine grafische Benutzeroberfläche (GUI) mitbrachte und, anders als Apples Lisa-PC, bezahlbar war.

WENIG ÄNDERUNGEN BEIM FUNKTIONSPRINZIP

Das grundlegende Anwendungsprinzip der Maus ist seit der Vorstellung des ersten Geräts von Douglas C. Engelbart im Jahr 1968 annähernd gleich geblieben. Die Bewegung wird über einen Sensor im Inneren aufgenommen, digitalisiert und dann über eine Schnittstelle an den Rechner übertragen. Mithilfe von Betriebssystemfunktionen wird die zweidimensionale Bewegungsinformation in eine äquivalente Bewegung des Mauszeigers auf dem Bildschirm umgesetzt. Durch Betätigung der Maustasten führt der Nutzer verschiedene Aktionen im Betriebssystem oder im Anwendungsprogramm durch. Dabei hat sich vor allem an der zum Einsatz kommenden Technik innerhalb der letzten 50 Jahre einiges geändert. Dank immer genauerer Abtasttechniken (Optomechanik/IR-LED/Laser) und der Anpassung an die ständig weiterentwickelten PC-Schnittstellen (RS232, PS/2, USB) ist die Maus mittlerweile ein hochpräzises Eingabe- und Steuergerät für das Arbeiten und Spielen am Rechner.

ACHTZIGER UND NEUNZIGER: DEKADEN DER OPTOMECHANIK

Zwischen 1980 und 1999 beherrschte die Generation der Kugelmäuse den Markt. Bei den auch als optomechanische Mäuse bezeichneten Geräten werden die Mausbewegungen über eine Rollkugel und zwei mit einer schmalen Walze zur Aufnahme der Kugelbewegungen verbundenen Lochscheiben sowie zugehörige Lichtschranken in elektrische Signale umgewandelt (siehe Bild nächste Seite oben). Zu den Anbietern von Kugelnagern zählten damals bekannte Hersteller wie Logitech, Microsoft, Compaq, Escom, Fujitsu Siemens, Genius, Highscreen, A4Tech oder IBM. Als Schnittstelle setzte sich 1987 bei IBM-kompatiblen PCs mit dem breiten Aufkommen mausgesteuerter Betriebssysteme der PS/2-Anschluss durch, der seit 1999 durch den Universal Serial Bus, kurz USB, ersetzt wurde.

Zu den damals populären Modellen, an die man sich auch

1984

Apple Macintosh Mouse

Apple gelang es, die Maus, für die Steve Jobs die Rechte von Xerox erworben hatte, zu etablieren. Sie wurde das Haupteingabegerät des Apple Macintosh, der über eine GUI verfügte.



Bild: https://de.wikipedia.org

1985

Logitech Logimouse C7

Die C7 war die erste optomechanische Maus, die ihren Strom von der R-S232-Schnittstelle des PCs bezog. Dank einer dritten Taste konnte die Logimouse C7 komplexe Kommandos ausführen.



Bild: Logitech

1987

IBM PS/2 Mouse

IBM stellte den mit Anschlüssen für Mäuse und Tastaturen ausgestatteten PS/2-PC vor. Mit OS/2 präsentierte man ein neues OS, das die Verwendung der Maus mit einem IBM-Rechner ermöglichte.



Bild: https://de.wikipedia.org

1991

Logitech Cordless Mouseman

Logitechs schon damals ergonomisch geformter Cordless Mouseman war die erste kabellose Maus mit RF-Technik. Dabei kamen Funkwellen statt einer Infrarot-Verbindung zum Einsatz.



Bild: Logitech

1993

Microsoft (Serial) Mouse 2.0

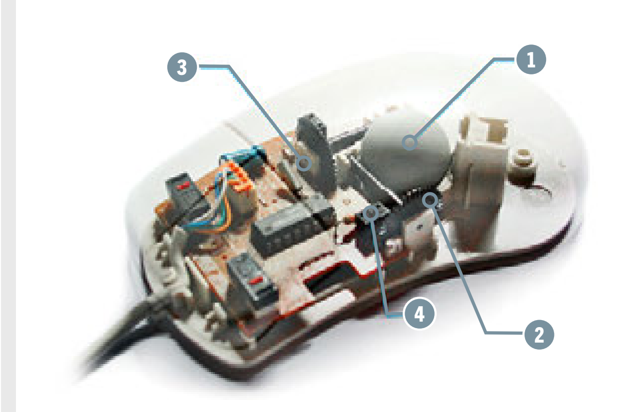
Microsofts ergonomische Kugelmaus war als Modell mit seriellem und PS/2-Anschluss erhältlich. Sie wurde mit erweiterter und zu Windows 3.1 und MS-DOS kompatibler Software ausgeliefert.



Bild: Microsoft

Optomechanische Abtastung und optischer Lasersensor im Vergleich

Microsoft Serial Mouse 2.0 A (optomechanische Abtastung mit Kugel)



Bei der Optomechanik gibt die Kugel (1) die Bewegung an die Achse und somit an die Lochscheibe (2) weiter. Durch die LED (3) und den Fotosensor (4) ermittelt die Maus die Richtung, in die sich der Zeiger auf dem Bildschirm bewegt.

Roccat Kone [+] (Abtastung per Pro-Aim Lasersensor R2)

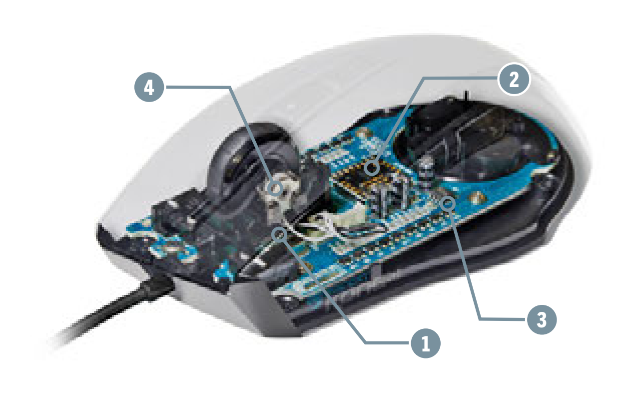


Bild: Roccat

Bei Roccats Lasermaus berechnet der Prozessor (2) mit Bildern, die per Sensor (1) aufgenommen werden, die Richtung und die Bewegung. Ebenfalls im Bild: Profilspeicher (3) und Mausrad-Encoder (4).



Bild: Logitech

Wie der Name andeutet, machte Logitechs optische ifeel Mouse dank integrierter Force-Feedback-Technik Spiele spürbar.

heute noch erinnert, gehören die Microsoft Mouse, die Microsoft Serial Mouse (Version 1/2A mit PS/2) sowie die bereits mit einem Scrollrad ausgerüstete Microsoft Intellimouse (siehe Zeitleiste). Auch Logitech hatte mit dem Mouseman (96), dem Mouseman Wheel und der Wingman Gaming Mouse drei legendäre Modelle im Portfolio. Ein großer Nachteil der Kugelmäuse war, dass sie eine spezielle Unterlage oder ein Mauspad benötigten, die Mechanik aus Kugel und Walzen schnell Staub und Schmutz aufnahm und dass der Abtastrate deutliche Grenzen gesetzt waren. Lediglich die legendäre Razer Boomslang arbeitete mit einer für die Zeit außergewöhnlichen Abtastrate von 2.000 Dpi (Dots per Inch). Letztgenannte war in der Praxis aufgrund der optomechanischen Abtastung nicht immer ganz einfach zu beherrschen.

DER SIEGESZUG DER OPTISCHEN ABTASTUNG

1999 ersetzte Microsoft bei der Intellimouse Optical (Explorer) die beweglichen Teile sowie die Mauskugel durch einen optischen Sensor und einen digitalen Signalprozessor. Die neue Generation optischer Mäuse beleuchtete die Oberfläche, auf der die Maus bewegt wurde, mit einer eingebauten Lichtquelle (IR-LED- oder Laserdiode) und nahm die Reflexionen mit einem optischen Sensor auf. Ein eingebauter Mikroprozessor berechnete aus dem Unterschied zwischen nacheinander aufgenommenen Bildern Richtung und Geschwindigkeit der Mausbewegung. Ein großer Vorteil der Technik: Optische Mäuse funktionierten auf fast allen Unterlagen, stark spiegelnde oder transparente ausgenommen.

Mit dem Austausch der Leucht- durch eine Laserdiode waren auch Abtastprobleme auf glatten, wenig strukturierten Oberflächen behoben. Als erste Lasermaus präsentierte Logitech die zudem noch drahtlose MX1000. Mitte 2009 legte man noch einmal nach und spendierte der Performance Mouse MX und Anywhere Mouse MX eine als „Darkfield Laser Tracking“ bezeichnete Technik, die den Einsatz auf Glas ermöglichte. Konkurrent Microsoft setzte dagegen seit Anfang 2009 auf die Bluetrack-Technologie, die unter anderem bei den Spielermäusen der Sidewinder-Reihe zum Einsatz kam. Ein weiterer Lieferant spielertauglicher Lasermäuse war Razer. Die Firma startete 2005 mit der Razer Copperhead ins Laser-Zeitalter. Während Logitechs Kult-Spielermaus, die MX 518, noch mit einem per IR-LED abtastenden Sensor (vermutlich ADNS-3080) arbeitete, kam bei den speziell für Spieler

1996

Microsoft Intellimouse
Die Intellimouse war Microsofts erste Maus mit einem Scrollrad, welches Genius 1995 mit der Easyscroll eingeführt hatte. Ab sofort wurde das Tastenrad innerhalb der MS-Software unterstützt.



Bild: Bill Buxton/Microsoft

1996

Logitech Mouseman 96
Logitech präsentierte den Mouseman 96, dessen Software für Win 95 entwickelt wurde. Die Form der Kugelmaus mit drei Tasten stand Pate für die des Wingman Gaming/Force-Feedback.



Bild: Logitech

1999

Logitech Wingman Gaming
Logitechs speziell für den PC-Spieler konzipierte Drei-Tasten-Maus mit PS/2-Anschluss bot dank einer sehr schweren Rollkugel eine besonders präzise optomechanische Abtastung.



1999

MS Intellimouse Optical
Bei der Intellimouse Optical ersetzte Microsoft die beweglichen Teile sowie die Mauskugel durch einen digitalen Signalprozessor und optischen Sensor, den Agilent im selben Jahr vorstellte.



Bild: Microsoft

2000

Razer Boomslang
Mit der Boomslang holte Razer das letzte Quäntchen Präzision aus der optomechanischen Abtastung heraus: 2.000 Dpi Abtastrate und 200 Hertz Polling-Rate am PS/2-Port.



konzipierten und 2007 veröffentlichten Nagern Logitech G5, G7 und G9 bereits ein Lasersensor mit einer maximalen Abtastrate von 3.200 Dpi bei 1.000 Hertz Polling Rate zum Einsatz.

DER DPI-WETTSTREIT IM NEUEN JAHRTAUSEND

Die Roccat Kone [+], der Nachfolger der Roccat Kone, die 2010 auf den Markt kam, war die erste Gaming-Maus, deren von Roccat selbst entwickelter Lasersensor Pro Aim R2 bereits mit 6.000 Dpi abtastete. Des Weiteren verfügte das zweite von mittlerweile sieben Kone-Modellen schon über eine ARM-CPU, welche dem Lasersensor zur Seite stand, sodass die Pfadbegradigung (Angle-Snapping) an- und ausgeschaltet, die Hubhöhe (Lift-Off-Distanz) minimiert und die Abtastung auf bestimmte Untergründe hin optimiert werden konnte. Eine solche mikroprozessorgesteuerte Abtasthilfe gehört bis heute zur Pflichtausstattung für eine empfehlenswerte und voll spieletaugliche Lasermaus.

Parallel dazu wurde auch die mit der Maus gelieferte Software immer wichtiger. Sie sollte nicht nur über intuitiv und einfach bedienbare Einstellungen für die Profilverwaltung und die Programmierung von (Tasten-)Makros verfügen, sondern auch Optionen bereitstellen, mit denen sich die Lift-Off-Distanz minimieren, die Pfadbegradigung abschalten und die Abtastung auf spezielle Untergründe kalibrieren ließ. Die beste Software kam in dieser Zeit nicht nur von den Platzhirschen Logitech und Microsoft. Auch Roccat (siehe nächste Seite links), Razer, Steelseries, Corsair und Coolermaster spendierten ihren Mäusen mit optischer Abtastung eine Software, die an deren Ausstattung (Profile, Speicher, Makros) und die neuen Abtasthilfen per ARM-Prozessor ausgerichtet war.

DIE 8.200-DPI-ÄRA UND DER POPULÄRE AVAGO ADN-9800

Während sich die Dpi-Rate bei den Mäusen mit IR-LED-Abtastung wie beispielsweise der Roccat Kone Pure Optical bei 5.000 Dpi einpendelte, wurde bei Modellen mit Lasersensor weiter an der Empfindlichkeit gedreht. Eine der ersten 8.200-Dpi-Mäuse war die Razer Taipan (2012), die sogar mit einem Laser-LED-Sensorhybrid bestückt war, den Razer als 4G Sensor vermarktete. Mit der Taipan debütierte auch Razers Synapse-2.0-Software. Hinter der Software verbarg sich ein Cloud-System, das es dem Spieler ermöglichte, jederzeit von überall Zugriff auf seine Profile zu haben. Treiber- und Firmware-Updates wurden auch automatisch heruntergeladen. Was der Mausspezialist für besonderen Komfort entwickelt hatte, wurde jedoch von den Gamern dieser Zeit als registrierungspflichtige Zwangs-Software betrachtet.

Roccat hatte mit der Kone XTD (2012) erstmalig eine 8.200-Dpi-Maus im Programm. Der Lasersensor Pro Aim R3 war ein modifizierter Avago ADN-9800, dem eine 32-Bit-ARM-CPU (Turbo Core V2) mit 72 MHz zur Seite stand. Sie steuerte die Tracking Control Unit (TCU) für die Oberflächenkalibrierung und die Distance Control Unit (DCU) zur Modifikation der Lift-Off-Distanz – beides konnte in der sehr guten Software mit wenigen Mausklicks geregelt werden. Fast zwei Jahre nach der Veröffentlichung der Kone XTD präsentierte Roccat dann die Kone XTD Optical. Deren Pro Optic Sensor R5 mit IR-LED Abtastoptik schaffte sogar 6.400 Dpi.

Der populärste und wohl am meisten genutzte Lasersensor in den Jahren 2012 und 2013 war Avagos ADN-9800. Dessen Dpi-Rate lag bei hohen 8.200 Dpi und er war für eine Abtastung mit Unterstützung einer ARM-CPU konzipiert. Bekannte Spielermäu-

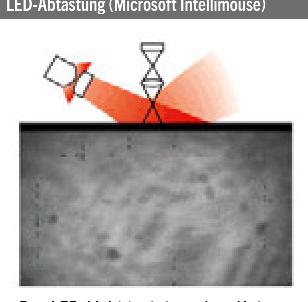


Mit dem Trackman Marble debütierte eine neue Technik, die Logitech als Marble Sensing bezeichnete. Sie basierte auf einer Kugel mit einer eingebetteten Matrix von lichtempfindlichen Punkten.

Optische Abtastung: LED vs. Laser

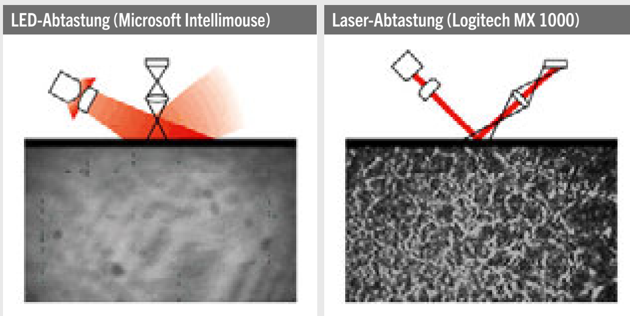
Mit der LED-Beleuchtung erkennt der Maussensor weniger Untergrundinformationen als mit der wesentlich feineren, mit Logitechs MX 1000 eingeführten Laserbeleuchtung.

LED-Abtastung (Microsoft Intellimouse)



Das LED-Licht tastet weniger Untergrundinformationen ab.

Laser-Abtastung (Logitech MX 1000)



Die Laser-Beleuchtung kann den Untergrund höher auflösen.

2001

Mouseman Dual Optical
Logitechs mit drei Tasten sowie zwei LED-Sensoren (horizontal/vertikal) bestückter Mouseman Dual Optical (PS/2 und USB) hatte eine ergonomische Form und die Abtastrate lag bei hohen 800 Dpi.



2002

Logitech MX700
Die wiederaufladbare MX700 Cordless Optical, deren Schnellade-Basisstation auch als RF-Empfänger diente, war Logitechs erste drahtlose Maus, der wir volle Spieletauglichkeit bescheinigen.



2004

Logitech MX1000 Cordless
Die weltweit erste Maus mit Laser-Abtastung kam von Logitech. Die MX1000 Cordless Laser funktionierte auch auf Oberflächen, auf denen LED-basierte Mäuse den Dienst verweigerten.



2005

Razer Copperhead
Während die Diamondback noch per IR-LED abtastete (1.600 Dpi) setzte Razer bei der Copperhead erstmalig auf einen Lasersensor mit hohen 2.000 Dpi. Eine Beleuchtung gehörte zur Ausstattung.



2005

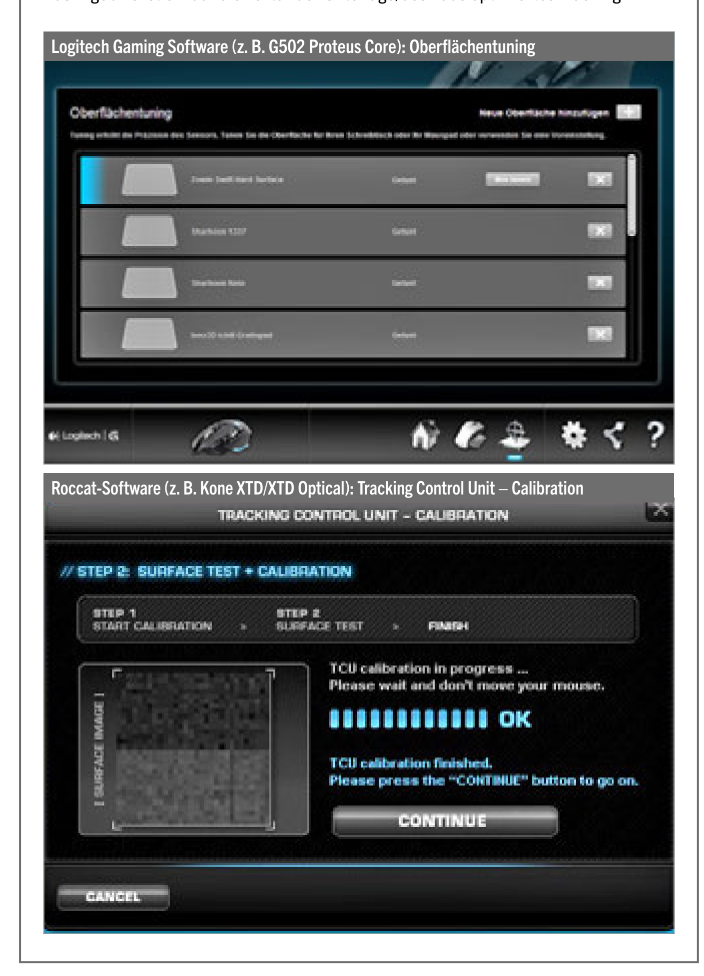
Logitech MX518
Bei dem bei Spielern beliebten Mausklassiker verzichtete Logitech auf einen Lasersensor und stattete die sehr ergonomisch geformte MX518 mit dem Avago ADNS-3080 (IR-LED, 1.600 Dpi) aus.



Die optimale Oberflächennutzung

Die Software aktueller Spielermäuse bietet oft die Möglichkeit, die Abtastung für die Nutzfläche des zum Einsatz kommenden Pads zu kalibrieren.

Dank Funktionen wie„Oberflächentuning“ (Logitech), „Tracking Control Unit – Calibration“ (Roccat) oder „Kalibrierung“(Razer) lässt sich die Abtastoptik (Linse/Intensität von Laser/LED) von modernen Spielermäusen softwareseitig manipulieren. Das Ergebnis ist ein auf die Textur der Unterlage/des Pads optimiertes Tracking.



Logitech Gaming Software (z. B. G502 Proteus Core): Oberflächentuning

Roccat-Software (z. B. Kone XTD/XTD Optical): Tracking Control Unit – Calibration

se mit ADN-9800-Lasersensor waren die Steelseries Sensei MLG Edition (2012), Tt Esports Level 10 M (2012), CM Storm Sentinel II (2012) und Logitechs G600 MMO Gaming Mouse (2012). Parallel zu den immer höher schnellenden Dpi-Raten bei der Laser- und IR-LED-Technik entwickelte sich in den Jahren 2012 und 2013 ein Streit unter den Gamern, welches der beiden optischen Abtastverfahren das Genauere ist und am wenigsten durch Korrekturhilfen per Prozessor beeinflusst wird. Wie Sie im Extrakasten auf der nächsten Seite nachlesen können, hat jede Technik ihre Vor- und Nachteile, sodass es auf die persönlichen Präferenzen ankommt.

VOM ZWEI-TASTEN-NAGER ZUM MULTIFUNKTIONSEINGABEGERÄT

In den letzten 50 Jahren hat sich die Computermaus nicht nur technisch respektive bei der Art und der in Dpi messbaren Präzision der Abtastung, sondern auch in puncto Ausstattung drastisch weiterentwickelt. Während die frühen Mäuse der Achtziger- und Neunzigerjahre noch über zwei oder drei Tasten sowie seit der Vorstellung der Genius Easyscroll 1995 fast immer auch über ein Mausrad verfügten, war beispielsweise die MS Intellimouse Explorer (1999) schon mit zwei und die Razer Copperhead (2005) mit vier Seitentasten ausgestattet. Letztere waren auch bei Logitechs MX510 und MX518 zu finden, die zusätzlich zwei Knöpfe für die Dpi-Umschaltung zu bieten hatten. Der Dpi-Schalter gehörte ab sofort genauso zur Standardausstattung für Spielermäuse wie ein Gewichtssystem, ein interner Speicher, die Makrofunktion und die Profilverwaltung. Mit Razers Ur-Naga (2009) respektive Logitechs G600 MMO-Gaming Mouse (2012) kamen sogar Geräte auf den Markt, die gleich mit einem Zwölf-Tasten-Block bestückt waren, der mit dem Daumen bedient wurde. Diese auf MMOs/MOBAs spezialisierten Nager werden bis heute angeboten, darunter Modelle wie Corsairs Scimitar Pro RGB (siehe Bild links) oder die mit wechselbaren Daumentasten versehene Roccat Nyth (2015). Mit der Tyon (2014) und Leadr (2017) hat Roccat zwei weitere Modelle im Portfolio, bei denen ein Schubregler und ein Fin-Switch zur Ausstattung gehören.



Das spezielle Ausstattungsmerkmal der Steelseries Sensei war ein Mini-Display auf der Unterseite für Einstellungen ohne Software.

Auch die Form und die Ergonomie haben sich über die Jahre stark verändert. Es gab für Rechts- und Linkshänder geeignete Varianten mit achsensymetrischem Korpus sowie Handschmeichler wie Logitechs MX700, MX518, G5, Roccats Kone-Varianten oder die Razer Taipan/Mamba/Deathadder. Zusätzlich wurden modulare Modelle mit anpassbarer Form/Ergonomie angeboten. Hier konnte beispielsweise, wie bei vielen Mad-Catz-STRIKE-Mäusen, die Position oder Höhe der Ablagefläche für die Finger und das Handinnere angepasst werden. Zudem hatten viele Hersteller eine Maus im Programm, bei der man die magnetisch andockenden Seitenteile mit den Ablagen für den Daumen sowie den Ring- und kleinen Finger wechseln konnte. Selbst Mäuse mit austauschbaren Oberschalen wie die MSI Clutch

2006

Logitech G5
Bei der für Spieler entwickelten G5 kam erstmals ein Lasersensor mit 2.000 Dpi zum Einsatz. Zu den weiteren Vorzügen der Logitech G5 gehörten ein Gewichtssystem und eine Makrofunktion.

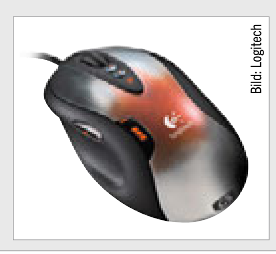


Bild: Logitech

2008

Microsoft Sidewinder X8
Mit der drahtlos/per USB-Kabel nutzbaren Sidewinder X8 brach bei Microsofts Spielermäusen das Laserzeitalter an. Der 4.000-Dpi-Sensor arbeitete mit der neuen MS Bluetrack-Technologie.



Bild: Microsoft

2010

Roccat Kone [+]
Das zweite, mehrfarbig beleuchtete Kone-Modell bekam von Roccat den hauseigenen Pro Aim Lasersensor R2 spendiert. Der tastete mit 6.000 Dpi ab, dabei assistierte ihm eine ARM MCU.



2011

Microsoft Touch Mouse
Die Touch Mouse war Microsofts erstes Eingabegerät für die Gestensteuerung in Form einer drahtlosen Maus (2,4-GHz-Nano-Empfänger). Ihr Bluetrack-Lasersensor tastete mit 1.000 Dpi ab.



2012

Razer Taipan
Bei der sehr ergonomischen und für Rechts- sowie Linkshänder geeigneten Taipan setzte Razer den hauseigenen 4G Dual Sensor (IR-LED und Laser) ein und erzielte eine Dpi-Rate von 8.200 Dpi.





MMO-Mäuse sind mit vielen Extratasten ausgestattet. Bei Corsairs Scimitar Pro RGB ist der Zwölf-Tasten-Block verschiebbar.

GM60 waren im Handel zu finden. Die Maus mit den wahrscheinlich meisten Modifikationsmöglichkeiten war die Mad Catz Rat Pro X (2015), bei der man auch den Sensor sowie den Scrollradrahmen wechseln konnte.

DPI-RATE: DER AKTUELLE STAND (2018)

Im Jahr 2018 ist die Abtastrate bei 16.000 Dpi angekommen. Den Anfang machte Logitech mit der G502 Proteus Core, für die man einen neuen IR-LED-Sensor entwickelt hat, der eine niedrige Lift-Off-Distanz besitzt und sich für verschiedene Untergründe kalibrieren lässt. Razer konterte mit dem 5G-Sensor (Mamba, Lancehead, Basilisk), dessen Abtastoptik auf einem Laser basiert. Wie Logitech setzte Roccat beim Owl-Eye-Sensor (modifizierter Pixart PMW3361), der in der Leadr und Kone EMP/Pure/AIMO zu finden ist, auf eine LED-Abtastung. Der optische Pixart PMW3366 war 2017 neben der in der Corsair Glaive RGB und Dark Core RGB eingebauten 16.000 Dpi-Variante PMW3367 generell ein beliebter Sensor. Er kommt aktuell bei Corsairs M65 Pro RGB und Scimitar Pro RGB sowie bei Logitechs drahtloser G903/403 zum Einsatz. Deren Akku wird vom neuen Logitech Powerplay-Pad per Induktion (Qi-Technik) geladen. Bei der Ende 2017 vorgestellten G603 Lightspeed, die per 2,4-GHz-Nano-Empfänger und Bluetooth mit dem PC Kontakt aufnimmt, wechselte Logitech jedoch schon wieder auf eine Eigenentwicklung, den besonders stromsparenden HERO-Sensor (Abtastung per IR-LED, 12.000 Dpi). ❑

Optische Abtastung 2012/2013 – Laser vs. LED

Beim Lasersensor werden Bewegungen begradigt und das LED-Pendant tastet zwar genauer ab, aber die Lift-Off-Distanz fällt zu hoch aus. Das sind nur drei der im Jahr 2012/2013 im Streit um die Abtasttechnik vorgebrachten Argumente.

Laut der Nutzer von Mäusen mit LED-Sensor tasteten diese Eingabegeräte damals gefühlt präziser ab und ließen sich kontrollierter einsetzen. Der zum Lasersensor gehörende Signalprozessor griff dagegen oft in den Abtastprozess ein und sorgte beispielsweise dafür, dass Bewegungen begradigt wurden. Nutzer von Lasermäusen dagegen entkräfteten dieses Argument damit, dass Angle-Snapping per Software modifiziert oder gar deaktiviert werden konnte. Gleichzeitig kritisierten sie die zu hohe Lift-Off-Distanz der LED-Abtasttechnik und wiesen darauf hin, dass bei der Laser-Abtastung mit dem digitalen Signalprozessor (DSP) der Weg, nach dem das Signal beim Anheben der Maus abreißt, per Software einstellbar war. Im Gegenzug schworen die Fans von LED-Mäusen auf die angeblich direkte Umsetzung der Bewegung und klagten darüber, dass Lasersensoren dazu neigten, in Abhängigkeit von der Bewegungsgeschwindigkeit mal mehr, mal weniger Cpi/Dpi zu erkennen. Wie bei der Mausgeschwindigkeit hatte also jeder auch in puncto Abtastmechanik seine eigenen Präferenzen. Der Streit endete 2014, als Logitech die G502 Proteus Core präsentierte, mit der Logitechs neuer IR-LED-Sensor (12.000 Dpi) sein Debüt gab.

Roccat Kone XTD opt.: LED (6.400 Dpi)



Roccat Kone XTD: Laser (8.200 Dpi)







Die Leetgion Hellion ist ein Beispiel für eine spezifische, aber wenig nützliche Ausstattung. Die für Starcraft (RTS) konzipierte Maus ist mit einem mechanischen Cherry-MX-Blue-Schalter für den Feuerknopf sowie Drehschalter auf der Unterseite ausgestattet. Mit letzterem stellen Sie fünf Profile inklusive spezieller Tastenbelegung ein.

2014

Logitech G502 Proteus Core
Für die blau beleuchtete Spielermaus mit Gewichtssystem hatte Logitech einen neuen IR-LED-Sensor entwickelt, der mit 12.000 Dpi abtastet und der für verschiedene Untergründe kalibrierbar ist.



2014

Razer Mamba Tournament Ed.
Razers neuer 5G Sensor schob die Messlatte bei den per Laser abtastenden Signalgebern auf 16.000 Dpi. Mit der Chroma-Variante gab Razers softwareunterstützte RGB-Beleuchtung ihr Debüt.



2017

Roccat Leadr
Die drahtlos und mit USB-Kabel nutzbare Leadr verfügt über dieselbe Ausstattung (Schubregler/Fin-Switch) wie die Tyon. Der neue Owl-Eye-Sensor (IR-LED) der Leadr schafft sogar 12.000 Dpi.



2017

Logitech G903/403 Lightspeed
Logitechs kabellose G903/G403 Lightspeed mit Pixart-PMW-3366-Sensor (max. 12.000 Dpi) ist kompatibel zur neuen Powerplay-Technik. Der Akku der Maus wird per Induktion (Qi) geladen.



2017/18

Logitech G603 Lightspeed
Das Besondere an der Logitech G603 Lightspeed, die mit dem PC per 2,4-GHz-Nano-Empfänger und (!) Bluetooth Kontakt aufnimmt, ist der sehr stromsparende, optische HERO-Sensor (12.000 Dpi).



Bild: pixabay.com

Leinwand-Gaming

Mittlerweile ist es möglich und einigermaßen erschwinglich, schicke Grafikkracher per Beamer auf der Leinwand zu spielen. Wir bitten einige Stichproben zum Test. **Von:** Manuel Christa

Eigentlich ist das PC-Gaming ja eine ziemlich konservative Angelegenheit: Über Jahrzehnte hinweg hat es sich nicht vom Schreibtisch weg entwickelt und wird nach wie vor größtenteils dort mit Tastatur, Maus und Bildschirm betrieben. Das Wohnzimmer ist den Spielekonsolen vorbehalten, obwohl ein vollwertiger Spielerechner im ebenso kompakten Format mitsamt Joypad-Steuerung möglich ist. Daher muss es auch nicht unbedingt ein Monitor sein, der die Grafikpracht anzeigt. Fernseher und Beamer haben sich längst zur interessanten Alternative gemausert – natürlich mit gewissen Einschränkungen.

Nun wird ein Fernseher oder ein Beamer natürlich den PC-Monitor noch lange nicht ersetzen. Für schnelle Mehrspieler-Shooter ist ein reaktionsschnelles Display unabdingbar. Auch wenn viele Flachbildfernseher und jetzt auch Beamer immer niedrigere Signalverzögerungen aufweisen, kann ein Monitor-verwöhnter PC-Zocker noch immer den Unterschied im Millisekundenbereich spüren. Andere Killer-Features, wie etwa eine dreistellige Bildwiederholrate oder ihre dynamische Synchronisierung mittels G-Sync oder Freesync sind den PC-Monitoren vorbehalten. Bei den Anzeigegeräten im Wohnzimmer ist nach wie vor die HDMI-Schnittstelle vorherrschend – Displayport mit höherer Bandbreite findet man bei Fernsehern und Beamern so gut wie gar nicht. Selbst bei solchen Geräten, die als „gamingtauglich“ beworben werden, sind 60 Hertz das Höchste der Gefühle. Unter Beamern gibt es keine speziellen technischen Merkmale für Spieler, wie es etwa bei Monitoren der Fall ist. Ein Fernseher kann aber mit einer etwas besseren Bildqualität gegenüber Monitoren punkten, sofern es sich um ein gutes (und oft teures) Modell handelt. Ein Projektor überzeugt eher mit seiner riesigen Bilddiagonale. Was Kontrast oder Farbbrillanz angeht, darf man keine Monitor- oder TV-Maßstäbe ansetzen – hier haben Beamer klar das Nachsehen. Es ist einfach Geschmacksache und eine Frage des Kompromisses, den man bei einem Beamer zugunsten der großen Bildfläche eingeht. Über die HDMI-Schnittstelle ist es aber grundsätzlich möglich, auch mit dem PC am Beamer zu zocken.

Was dies früher aufgrund hoher Signalverzögerung und teurer Preise noch unattraktiv, ist der Lag nun auf zweistellige Millisekunden geschrumpft und der Preis eines UHD-Beamers sogar unter 1.500 Euro. Wie auch bei Fernsehern ist jedoch nach wie vor nach oben hin keine Grenze vorhanden. Wir haben uns mit unseren vier Stichproben auf die beiden neuen Preiskracher unter den UHD-Beamern beschränkt und zwei Full-HD-Modelle mit





Welche Größe hättet ihr denn gerne? Während es in Gewicht und Größe deutliche Unterschiede gibt, sind die technischen und preislichen nicht ganz so groß. Wir haben vier scheinbar sehr unterschiedliche Modelle in die Redaktion einbestellt.



Unterschiedlicher können die Ausmaße nicht sein.



Nur Viewsonic und Optoma spendieren den Fernbedienungen eine praktische Tasten-beleuchtung.

ähnlichem Preis mitgetestet. Dennoch sind es vier ziemlich unterschiedliche Modelle, was schon an der Größe ersichtlich ist.

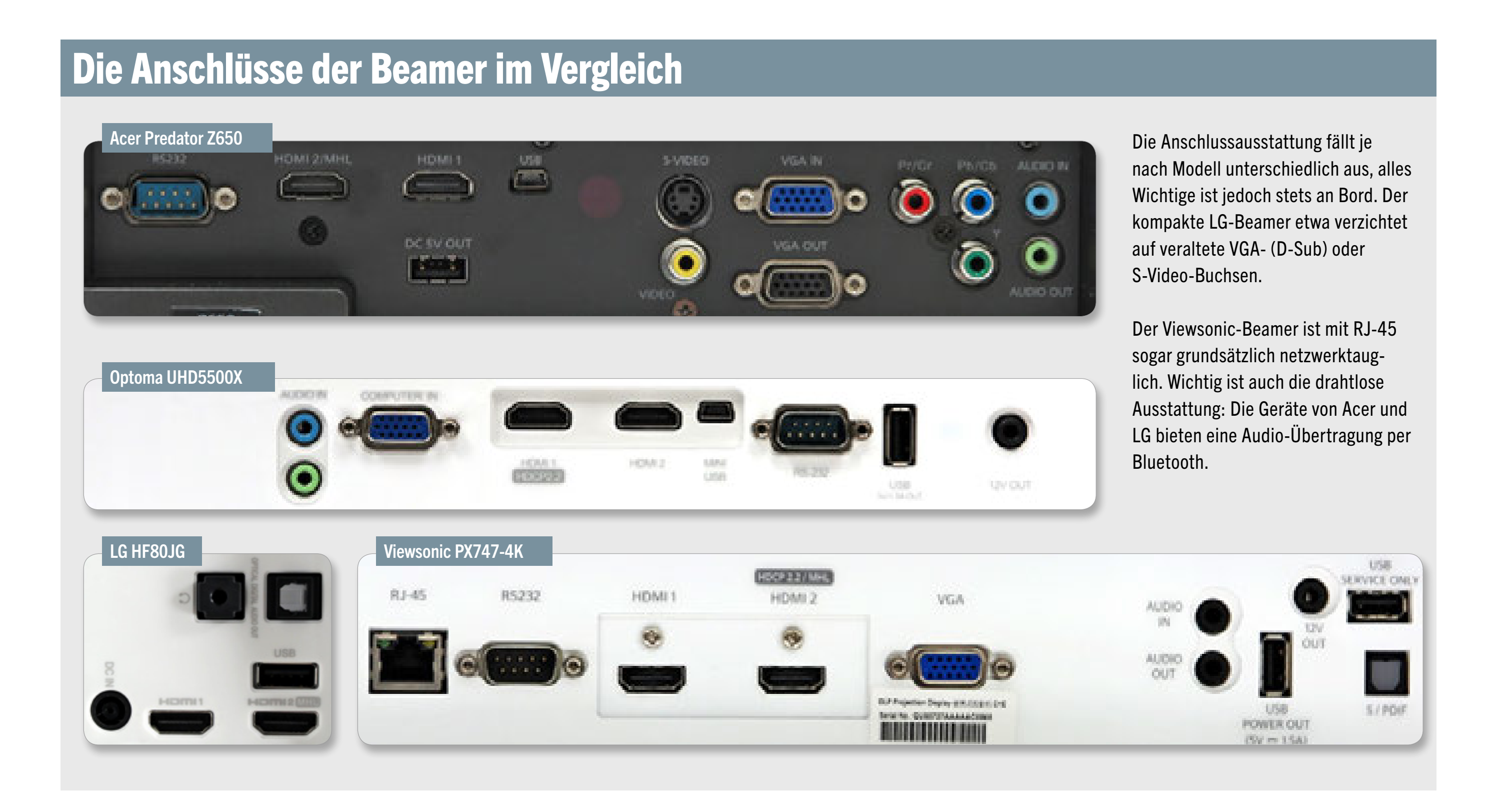
Wir haben in unserem fensterlosen – also stockfinsteren – Fotolabor mit festem Abstand ein Bild mit immer gleicher Größe projiziert und dabei Bildqualität und Signalverzögerung gemessen. Die Lichtstärke der Lampen in den vier Modellen ist stets unterschiedlich.

Grundsätzlich spieletauglich sind alle vier Modelle nahezu gleichermaßen, so unser subjektiver Eindruck. Trotz unterschiedlicher Leuchtkraft ist aber in allen vier Fällen ein komplett abgedunkelter Raum grundsätzlich Pflicht. Ansonsten leidet der an sich schon geringe Kontrast zu sehr. In den Datenblättern ist wegen der Lampe ein Lumen-Wert üblich, wir bleiben jedoch bei Candela pro Quadratmeter, wie bei Monitoren oder Fernsehern üblich, weil die Testmethodik und Ausrüstung davon übernommen sind. Das ermöglicht auch einen Vergleich mit Monitorwerten.

ACER PREDATOR Z650: Was genau macht eigentlich einen Gaming-Beamer aus? Um diese nicht ganz einfache Frage direkt zu beantworten: offensichtlich nur die Optik. Denn der Z650 verfügt nicht etwa über exklusive technische Merkmale, die ein Spieler wirklich benötigen würde. Wir haben etwa nach einem Gaming-Modus gesucht, der in TVs immer öfter zum Einsatz kommt, alle Bildoptimierungen deaktiviert und somit den Lag verringert – aber Beamer haben so etwas nicht. Auch sind die Schlieren relativ gering, doch auch darin unterscheiden sich die Modelle nicht. Der „Game Auto"-Modus ändert lediglich Farben und Kontrast je nach heller oder dunkler Szene. Das scheint beim Antesten zu funktionieren, macht den Z650 aber nicht unbedingt spieletauglicher als die Modelle mit statischem Kontrast. Als einziger der vier ist er 3D-tauglich und hat auch eine Shutter-Brille im Lieferumfang. Das dürfte aber eher für Filme interessant sein, denn im PC-Gaming ist 3D weitestgehend ausgestorben.

Er ist mit knapp unter 1.000 Euro auch der günstigste Beamer, was sich etwa in der Lampenlebensdauer bemerkbar macht, die bei den anderen Modellen höher ausfällt. Darüber hinaus liefert Acers Predator Z650 eine gute Bildqualität ab, die sich weder sicht- noch messbar groß von den anderen, teureren Modellen unterscheidet. Ebenso verhält es sich mit dem Input Lag, den wir mit 41 ms gemessen haben. Das ist zwar der niedrigste Wert aller Probanden, der Unterschied ist aber auch hier unwesentlich. Mit 1,4 Sone ist der Z650 für ein DLP-Kurzdistanzgerät deutlich hörbar. Eine externe Soundquelle, die das übertönt, ist hier ratsam.

Die Anschlüsse der Beamer im Vergleich



Die Anschlussausstattung fällt je nach Modell unterschiedlich aus, alles Wichtige ist jedoch stets an Bord. Der kompakte LG-Beamer etwa verzichtet auf veraltete VGA- (D-Sub) oder S-Video-Buchsen.

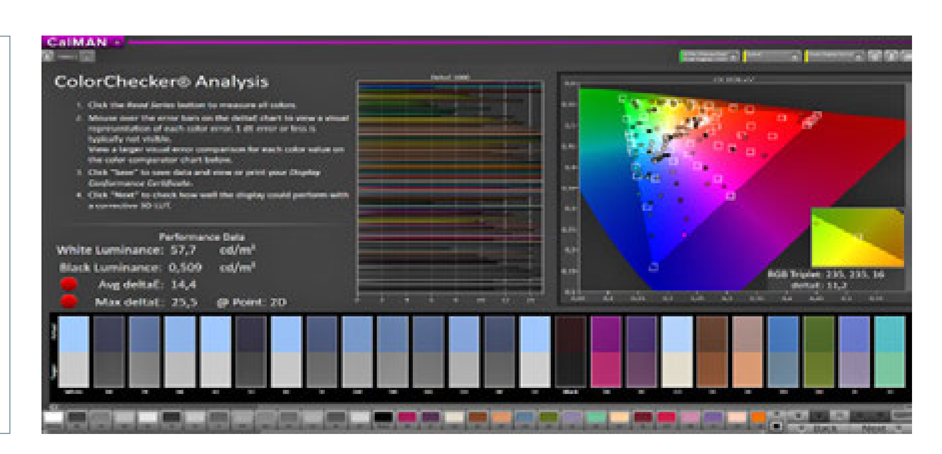
Der Viewsonic-Beamer ist mit RJ-45 sogar grundsätzlich netzwerktauglich. Wichtig ist auch die drahtlose Ausstattung: Die Geräte von Acer und LG bieten eine Audio-Übertragung per Bluetooth.

Bildqualität an der Leinwand

Mit unserem Kolorimeter haben wir die projizierten Farben bei größtmöglicher Bilddiagonale direkt an der Wand gemessen. Der Abstand zwischen Beamer und Wand betrug im komplett abgedunkelten Raum stets 3,8 Meter. Energiesparmodi wurden deaktiviert und das Farbprofil unverändert gelassen.

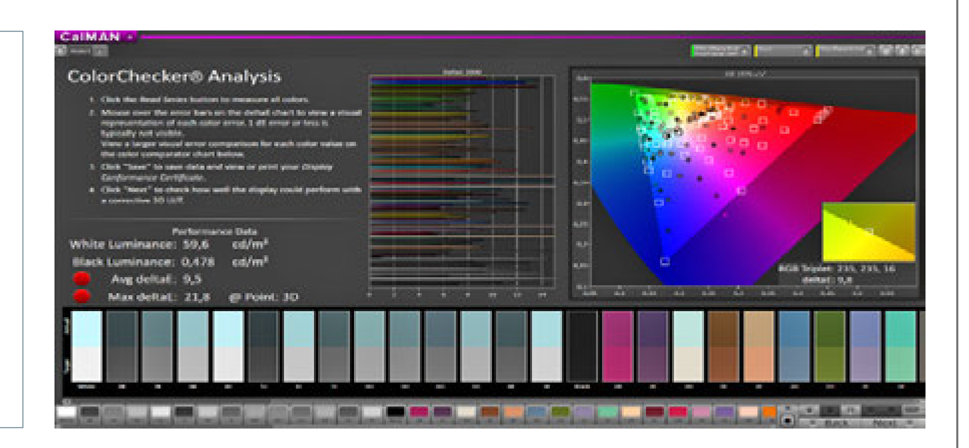
Acer Predator Z650

Der Gaming-Beamer von Acer verfügt ab Werk über einen deutlich sichtbaren Blaustich, was unsere Messung der Farbtreue bestätigt. Mittels Kalibrierung per Augenmaß oder einfach mit einem wärmeren Bildprofil kann dem aber entgegengewirkt werden. Ähnliches gilt für die Farbtreue, welche relativ stark vom Soll abweicht, was der hohe Delta-E-Wert besagt. Für Videos oder Spiele ist dieser Wert jedoch nicht kritisch. Zudem fällt der Kontrast mit ca. 113 : 1 relativ gut aus. Dieser ist für die subjektive Bildqualität nebst einer individuellen Farbkalibrierung mit am wichtigsten.



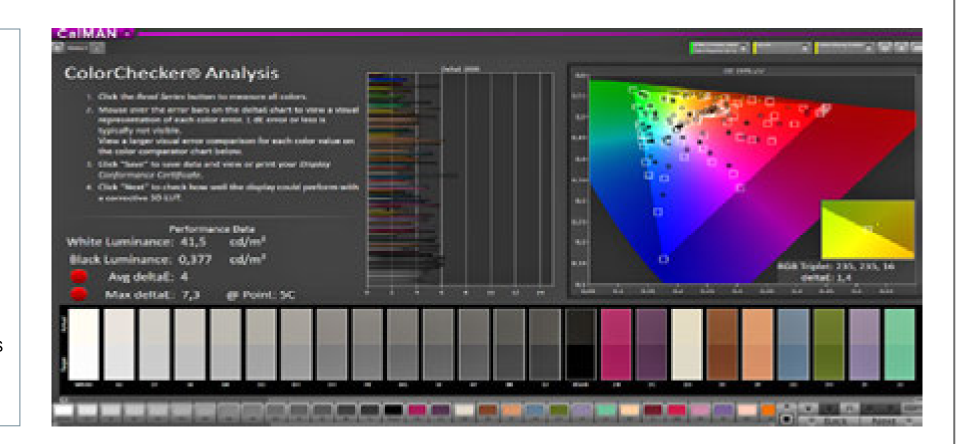
LG HF80JG

Auch beim LG HF80JG fällt das kühle Bild auf – das Weiß driftet ins Türkis ab. Je nach (Lein-)Wand ist auch hier etwas manuelle Kalibrierung der Farben notwendig, um neutrale Farben ohne sichtbare Abweichung zu erhalten. Trotz des kompakten Formats und der relativ geringen (aber noch immer guten) Lichtstärke von 2.000 Lumen projiziert der LG-Beamer ein bei Dunkelheit ausreichend helles und kontrastreiches Bild. Wir sind beeindruckt, was so ein kleines Modell zu leisten vermag.



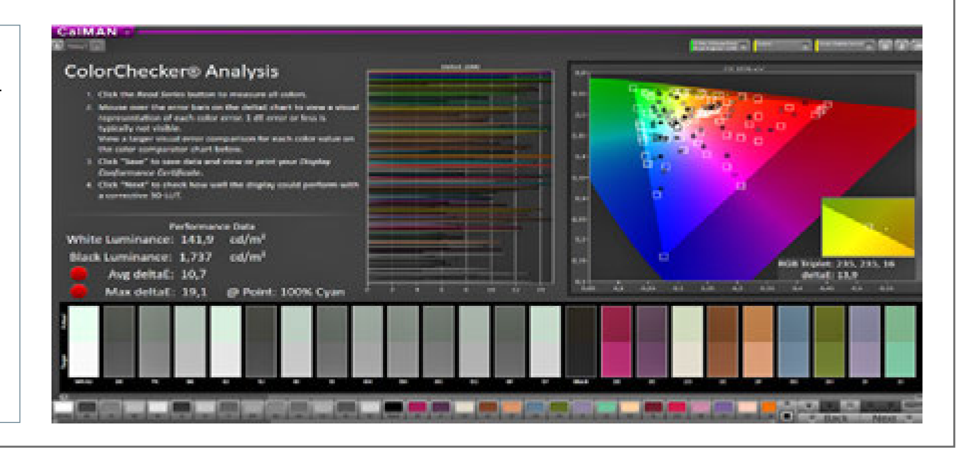
Optoma UHD5500X

Die Farbtreue des Optoma-Beamers fällt ungewöhnlich gut aus. Wir vermuten, dass bei unserem Modell schon etwas Kalibrierung vorgenommen wurde, da unser Testexemplar nicht fabrikneu bei uns ankam. Während die beiden Full-HD-Beamer ein zu kühles Bild werfen, fällt das des Optoma-Beamers eher warm aus. Eine neutrale Farbtemperatur wirkt nicht unbedingt am natürlichsten. Vom Tageslicht ist das menschliche Auge eher ein kälteres Licht gewohnt. Trotz der hier guten Farbdarstellung sollte, wie jedes Modell, auch ein Optoma individuell kalibriert und auf Geschmack und Umgebung eingestellt werden.



Viewsonic PX747-4K

Die Farbabweichung beim UHD-Beamer von Viewsonic tendiert etwas ins Grüne. Bei der Messung fällt aber viel mehr die relativ hohe Maximalhelligkeit von ca. 142 cd/m² auf – so hell ist etwa auch ein Monitor in der Praxis. Der PX747-4K verfügt auch mit 3.800 Lumen über die hellste Lampe der vier Beamer. Die Helligkeit dürfte aber selbst für einen Raum mit Fenster bei Tageslicht noch etwas zu gering sein. Für den besten Kontrast und damit die beste Bildqualität ist ein abgedunkelter Raum unabdingbar.



Bildvergleich: Full HD vs. Ultra HD

Die beiden Full-HD-Beamer von Acer und LG schneiden besser ab als erwartet. Auf kurzer Distanz sind zwar die einzelnen Pixel zu erkennen, das ist aber auch bei den UHD-Beamern mit vierfacher Pixelmenge der Fall. Blende und Belichtung sind bei allen vier Fotos gleich eingestellt.



LG HF80JG: Kleiner, leichter Beamer zum Mitnehmen. Was Preis und auch Leistung angeht, so unterscheidet sich der LG HF80JG nicht deutlich von den anderen Modellen. Seine kompakten Ausmaße und sein geringes Gewicht von nur 2,1 kg aber machen ihn zu einem mobilen Begleiter, der nicht unbedingt einen festen Platz benötigt. Der DLP-Projektor verfügt über einen Laser mit Phosphor als Lichtquelle, weswegen die Lampenlebensdauer mit 20.000 Stunden ziemlich hoch ausfällt und noch immer eine gute Helligkeit von 2.000 Lumen liefert. Die Lasertechnik ist jedoch nicht mit den deutlich teureren Drei-Chip-Techniken zu verwechseln. In der Bilddiagonale hat er jedoch das Nachsehen – das Datenblatt nennt ein Maximum von nur drei Metern, während die anderen größeren Modelle bis zu sieben Meter aufspannen. In unserem Test lag die Diagonale auch deutlich über drei Meter und selbst hier lieferte der LG nicht das dunkelste Bild ab – mit 125 : 1 haben wir sogar den größten Kontrast gemessen. Der Preis von ca. 1.300 Euro wirkt für einen Full-HD-Beamer relativ hoch, ist aber mit der Leistung bei diesem kleinen Format angemessen.

OPTOMA UHD5500X: Weißer und leiser Riese mit guter Bildqualität. Äußerlich ist der Optoma-Beamer das Gegenteil des Minis von LG. Mit fast 8 kg und einer Breite von 50 cm ist er kein Modell, das man schnell woanders hinstellen möchte, sondern besser fest installiert. Trotz der guten Leuchtkraft von 2.800 Lumen messen wir im Standardmodus eine relativ geringe Maximalhelligkeit an der Wand – der Unterschied etwa zum relativ hellen Viewsonic-Beamer fällt aber subjektiv kaum auf. Es ist vielmehr das Kontrastverhältnis, das die Bildqualität beeinflusst, und dieses ist bei allen Modellen ähnlich. Wie auch der Viewsonic-kann der Optoma-Beamer eine UHD-Auflösung darstellen – die native Auflösung ist hier jedoch höher. Ob das der Grund ist, warum uns die Bildqualität doch einen Hauch besser gefällt, ist schwer zu sagen. Ebenso angetan waren wir von der geringen Geräuschkulisse des großen Beamers, der mit 0,8 Sone selbst im standardmäßigen UHD-Betrieb arbeitet. Als einziger Beamer hat er Lens Shift, was mehr Flexibilität beim Aufstellen des Geräts bringt.

VIEWSONIC PX747-4K: UHD-Preiskracher, der laut und leistungsfähig ist. Für nur 1.200 Euro bietet Viewsonic einen Beamer mit UHD-Auflösung an. Der kalifornische Hersteller dürfte mit diesen Kampfpreis den Markt aufmischen, da Beamer mit 4K/UHD vor nicht allzu langer Zeit noch mehrere Tausend Euro gekostet haben. Viewsonic übertrumpft damit den bisherigen Preisbrecher von Optoma, der letztes Jahr die 4K-Liga erstmals erschwinglich gemacht hat. Das Schwestermodell Viewsonic PX727-4K verfügt über eine etwas schwächere Lampe, ist am Markt aber zur Zeit so teuer wie das hier getestete aktuelle Modell. Daher sollten Sie darauf achten, den 747 zu ergattern. Mit 3.500 Lumen ist er der Beamer mit der höchsten Lichtstärke, nicht aber mit dem besten Kontrast. Deswegen ist bei derart (relativ) günstigen Beamern die HDR-Darstellung nicht so spektakulär wie auf einem guten TV mit deutlich stärkerem Kontrast. Gerade fürs Gaming sollte sich eine UHD-Auflösung bei großer Bildfläche lohnen. Während bei einem Monitor aber wegen des geringen Sitzabstandes die Pixeldichte einer hohen Auflösung umso mehr zur Geltung kommt, meinen wir, dass Full HD beim Beamer noch immer ein gutes Bild liefert. Die vierfache Auflösung fordert außerdem eine deutlich höhere Grafikleistung vom Rechner ab. Mit einem relativ niedrigen Input Lag von ca. 44 ms ist der Viewsonic-Beamer grundsätzlich auch spieletauglich, egal ob ‚nur' mit nativer Full-HD-Auflösung oder der mittels Pixel Shift darstellbaren UHD-Auflösung. Was etwas stört, ist seine Geräuschkulisse, die mit 1,7 Sone im Test am lautesten ausfällt. ❑

FAZIT

Beamer sind spieletauglich.
Die große Diagonale ist nicht jedermanns Sache, man muss sie einfach mögen. Wer begeisterter Cineast ist und gleichzeitig PC-Gamer, wird sich freuen, dass eine Signalverzögerung oder ein astronomischer Preis den Beamer nicht mehr als spieletaugliches Anzeigegerät disqualifizeren. Es ist einfach ein anderes Erlebnis.

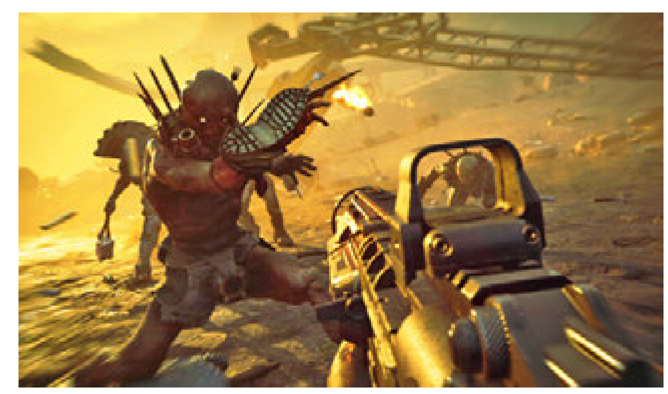
BEAMER
Auszug aus Testtabelle

Produkt	UHD5500X	PX747-4K	HF80JG	Predator Z650
Hersteller	Optoma	Viewsonic	LG	Acer
Preis	Ca. € 1.590,-	Ca. € 1.200,-	Ca. € 1.330,-	Ca. € 980,-
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1630677	www.pcgh.de/preis/1785516	www.pcgh.de/preis/1589714	www.pcgh.de/preis/1371597
Ausstattung (Herstellerangaben)				
Gewicht	7,8 kg	3,7 kg	2,1 kg	3,6 kg
Abmessungen (B × H × T)	498 × 141 × 331 mm	332 × 135 × 261 mm	108 × 135 × 252 mm	358 × 241 × 99 mm
Anschlüsse	1× VGA In, 1× HDMI 2.0 (HDCP 2.2, 1× MHL-kompatibel), 1× HDMI 1.4a, 1× Klinke Audio In, 1× Klinke Audio Out, 1× Digital Audio In (1× optisch), 1× LAN, 2× USB, 1× RS-232	1× VGA In, 1× HDMI 2.0 (HDCP 2.2), 1× HDMI 1.4, 1× Klinke Audio In, 1× Klinke Audio Out, 2× USB 2.0, 1× RS-232	2× HDMI, 1× Digital Audio Out (1× optisch), 1× Klinke Audio Out, 2× USB, 1× LAN, Bluetooth	1× VGA In, 3× HDMI (1× MHL-kompatibel), 1× Composite Video (RCA), 1× S-Video, 1× Komponenten (3× RCA), 1× Klinke Audio In, 1× USB 2.0, 1× RS-232
Typ	Ein-Chip-DLP	Ein-Chip-DLP	Ein-Chip-DLP & Laser-Phosphor-Technik	Ein-Chip-DLP
Auflösung (darstellbar)	Ultra HD (3.840 × 2.160)	Ultra HD (3.840 × 2.160)	Full HD (1.920 × 1.080)	Full HD (1.920 × 1.080)
Auflösung (nativ)	WQXGA+ (2.716 × 1.528)	Full HD (1.920 × 1.080)	Full HD (1.920 × 1.080)	Full HD (1.920 × 1.080)
Helligkeit	2.800 ANSI Lumen	3.500 ANSI Lumen	2.000 ANSI Lumen	2.200 ANSI Lumen
Bilddiagonale	0,67 - 7,68 m	0,76 - 7,62 m	0,76 - 3,05 m	1,37 - 7,62 m
Projektionsabstand	1,3 - 9,3 m	1,0 - 11,7 m	0,9 - 3,7 m	1,0 - 7,0 m
Projektionsverhältnis (Abstand:Bildbreite)	1,35 : 1 - 2,22 : 1	1,47 : 1 - 1,76 : 1	1,47 : 1 - 1,76 : 1	0,69 : 1 - 0,76 : 1
Lampenlebensdauer (Standard/Eco/Eco+)	4.000/10.000/15.000 Stunden	4.000/15.000/- Stunden	20.000/-/- Stunden	3.000/6.000/- Stunden
Lens-Shift	Manuell	Nein	Nein	Nein
Leistungsaufnahme*	305/249 Watt (Standard/Eco)	330/- Watt (Standard/Eco)	150/- Watt (Standard/Eco)	424/360 Watt
Besonderheiten	integrierte Lautsprecher (2 × 4 Watt), HDR, Pixel-Shift, 4K-Upscaling	integrierte Lautsprecher (10 Watt), Pixel-Shift, HDR, Rec. 709, Rec. 2020	Mediaplayer, integrierte Lautsprecher (2 × 3 Watt), TV-Tuner	3D-Ready (aktiv), integrierte Lautsprecher (2 × 10 Watt)
Herstellergarantie	Zwei Jahre	Zwei Jahre	Drei Jahre	Drei Jahre
Leistung (Messung bei 3,8 m Abstand)				
Maximale Helligkeit	41,5 cd/m²	141,9 cd/m²	59,6 cd/m²	57,7 cd/m²
Schwarzwert	0,377 cd/m²	1,737 cd/m²	0,478 cd/m²	0,509 cd/m²
Kontrastverhältnis	110:1	82 : 1	125 : 1	113 : 1
Farbtreue (Delta E 2000)	4	10,7	9,5	14,4
Input Lag (Leo-Bodnar-Tool)	54 ms	44 ms	55 ms	41 ms
Lautheit (1 m frontal)	0,8 Sone	1,7 Sone	1,1 Sone	1,4 Sone
FAZIT	+ Relativ leise + Lens Shift − Groß und schwer	+ Günstigster UHD-Beamer + Gute Helligkeit − Ziemlich laut	+ Smart-TV-Funktionen + Kompakte Maße − Teuer für Full HD	+ 3D-fähig inklusive Brille + Gaming-Bildprofile − Geringe Lampenlebensdauer
	Wertung: ★★★★½	Wertung: ★★★★½	Wertung: ★★★★☆	Wertung: ★★★★☆

Im nächsten Heft

Vorschau

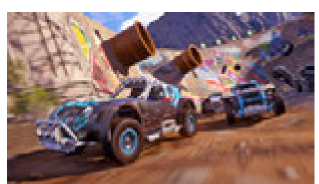
Rage 2



Kurz vor Redaktionsschluss wurde die Fortsetzung des Endzeit-Shooters bestätigt – id Software arbeitet dafür mit den *Just Cause*-Machern Avalanche zusammen. Auf der E3 gab's neue Infos.

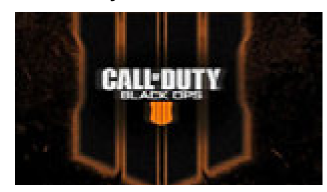
Test

Onrush | Neues von den *Driveclub*-Machern: Wir testen den Codemasters-Arcade-Racer.



Vorschau

Call of Duty: Black Ops 4 | Auch in diesem Jahr gibt's ein neues *Call of Duty*: Wir haben alle Infos.



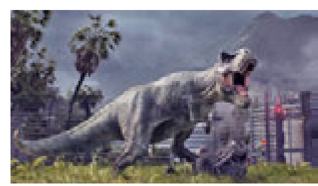
Vorschau

Battlefield | Nach *Battlefront* macht Dice mit *Battlefield* weiter. Mal schauen, wo's hingeht.



Test

Jurassic World Evolution | In den Fußstapfen von John Hammond: Bau deinen eigenen Dino-Park!



PC Games 07/18 erscheint am 27. Juni!

Vorab-Infos ab 23. Juni auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN PC GAMES!
DEFENSE GRID: THE AWAKENING



Tower Defense der Extraklasse: Mit unserer Vollversion *Defense Grid: The Awakening* ist stundenlanger Türmchenbau-Spaß garantiert.

*Alle Themen ohne Gewähr





Computec Media Group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@pcgames.de www.pcgames.de
Geschäftsführer	Hans Ippisch (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch
Redaktionsleiter Print	Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktionsleiterin Online	Maria Beyer-Fistrich
Redaktion	Peter Bathge, Matthias Dammes, Christian Dörre, Matthias Hartmann, Maik Koch, David Martin, Dominik Pache, Katharina Reuss, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Alexandros Bikoulis, Michael Cherdchupan, Manuel Christa, Benjamin Danneberg, Wolfgang Fischer, Lisa Höllriegl, Lukas Metzger, Svenja Klausing, Stephan Petersen, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Valentin Sattler, Karsten Scholz
Redaktion Hardware	Frank Stöwer, Philipp Reuther
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Stephanie Kamm
Layout	Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Monika Jäger, Matthias Schöffel
Layoutkoordination	Albert Kraus
Titelgestaltung	Sebastian Bienert © Wargaming, Epic Games
Vertrieb, Abonnement	Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion	Martin Closmann (Ltg.)
DVD	Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen-Kunoth
	www.pcgames.de
Head of Online	Christian Müller
SEO/Produktmanagement	Stefan Wölfel
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, Ruben Engelmann, René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora
Webdesign	Tony von Biedenfeld, Daniel Popa
Anzeigen	CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Verantwortlich für den Anzeigenteil	Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift
Head of Digital Sales Jens-Ole Quiel	Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de
Werbevermarktung	
Alto Mair	Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Niels Eggert	Tel. +49 911 2872-341; eggert@aruba-events.de
Bernhard Nusser	Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Judith Gratias-Klamt	Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de
Anzeigenberatung Online	Weischer Online GmbH Elbberg 7, 22767 Hamburg Tel.: +49 40 809058-2239 Fax: +49 40 809058-3239 www.weischeronline.de
Anzeigendisposition	E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de
	Es gelten die Mediadaten Nr. 31 vom 01.01.2018.
AWA ACTA	PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: LSC Communications Europe, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inklusive der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift s. o.

Einsendungen, Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.



Marquard Media

Deutschsprachige Titel: PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, N-ZONE, GAMES AKTUELL, SFT, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASY LINUX, RASPBERRY PI GEEK, WIDESCREEN, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, HARPER'S BAZAAR, JOY, HOT MODA, SHAPE, ESQUIRE, PLAYBOY, CKM, JAMI
Ungarn: JOY, EVA, INSTYLE, SHAPE, MENS HEALTH, RUNNERS WORLD, PLAYBOY, APA

REPORT Seite 116

Zu sexy für Deutschland?



Sogenannte Eroge-Spiele erfreuen sich vor allem in Japan großer Beliebtheit, obwohl sie mitunter in arg fragwürdige oder gar bedenkliche Bereiche abdriften. Wir beleuchten das Phänomen und sprachen mit der USK über die Problematik der fernöstlichen Erwachsenen-Spiele.

HARDWARE-TEST Seite 122

Die beste VR-Erfahrung



Zwei Jahre hat es gedauert, bis HTC für sein VR-Headset Vive einen Nachfolger auf den Markt gebracht hat. Wir haben das HTC Vive Pro genannte Gerät unter die Lupe genommen und verraten euch, ob sich der happige Preis von fast 900 Euro wirklich lohnt.

HARDWARE-REPORT Seite 126

Raytracing/Rasterisierung



In unserem Hardware-Report erläutern wir euch die beiden gängigsten Render-Techniken Raytracing und Rasterisierung und zeigen euch anhand einfacher Beispiele, wo die Unterschiede und die einzelnen Stärken bzw. Schwächen der beiden Verfahren liegen.

Die USK ist nicht prüde. *Dead or Alive: Xtreme*, im dem der Spieler junge Frauen in Bikinis beobachtet, hat eine USK-12-Freigabe erhalten. (Quelle: Tecmo Koei)

Kindliche Unschuld in Gefahr:

Keine USK-Freigabe für Anime-Erotik-Spiele

Knappe Kleidung, Schulmädchen und Tentakelsex – Eroge-Spiele bereiten Jugendschützern enorme Kopfschmerzen. Wir beleuchten das Fernost-Genre.

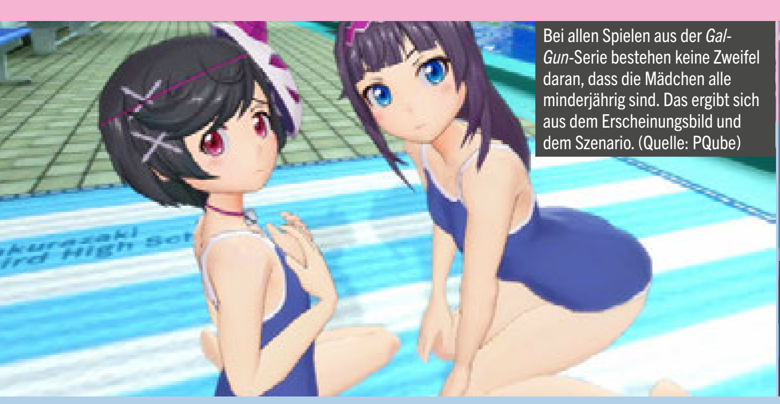
Von: Michael Cherdchupan, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Kenner von Animes und Mangas wissen, dass es sich um breit gefächerte Darstellungsformen mit verschiedenen Genres und Stilen handelt. Krimis, Dramen, Science-Fiction, Horror, Komödien – alles ist denkbar. Trotzdem sehen sich Fans japanischer Zeichentrickfilme immer wieder den skeptischen Blicken Fachfremder konfrontiert. Denn gefühlt in jeder zweiten Produktion ist die Darstellung von sexualisierten Minderjährigen vertreten. Beim geneigten Anime-Fan folgt Schnappatmung ob dieser infamen Pauschalisierung. Manch einer dürfte sich zu einer umfassenden Richtigstellung genötigt fühlen. Und doch ist die Unterstellung nicht ganz von der Hand zu weisen: Schulmädchen zum Beispiel spielen in Anime und Manga sehr oft eine Rolle, vor allem in der ausgeprägten Erotiksparte. Eine Tatsache, die der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) seit einiger Zeit ein Dorn im Auge ist. Sie hat jüngsten Anime-Erotikspielen die Freigabe verweigert, zuletzt dem Nachfolger von *Gal Gun: Double Peace*.

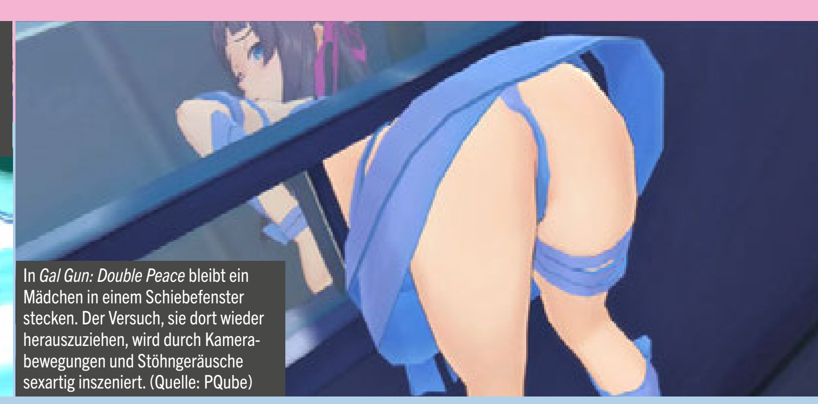
WENN SÜSS UND PUTZIG VERHARMLOSEND WIRKEN

Dabei wirken die Spiele mit ihrem niedlichen Grafikstil, der lustigen Musik und der humorvollen Aufmachung zunächst harmlos. Schauen wir uns die Fortsetzung von *Gal Gun: Double Peace* genauer an. Dort ist selbst die Hintergrundgeschichte putzig: Ein Junge muss an seiner Schule den Streit zwischen einem Liebesengel und einer Dämonin schlichten. Letztere schickt kleine Teufelchen los, die alle Schülerinnen in liebestolle, herrische Femme Fatales verwandelt. Doch auch der Liebesengel sorgt für Chaos und stattet den Jungen mit einer unwiderstehlichen Anziehungskraft aus, die alle Mädchen in seiner Nähe vor Lust wahnsinnig werden lässt. Den heranstürmenden Haufen kann er nur mit einer Pheromon-Kanone abwehren. Ein paar Schüsse auf erogene Bereiche der Mädchen lassen diese in orgiastischer Ekstase zu Boden fallen. Weil sich die kleinen Dämonen in der Kleidung oder in den Haaren verstecken, hilft nur ein großer Staubsauger. Damit saugt der Junge die garstigen Biester ein – und nicht selten die Kleidung der Mädels gleich mit, woraufhin sie kreischend zu Boden fallen und voller Scham ihre Intimzonen bedecken. Die Entkleidung geschieht also entgegen ihrem Willen in aller Öffentlichkeit.

Mechanisch spielt es sich dabei wie ein Lightgun-Shooter. Doch hier werden keine Zombies oder Soldaten bekämpft, sondern Mädchen in einen Liebesrausch gedrängt. Die Idee ist zwar kurios, allerdings hat das Spiel ein großes Problem: Kein Charakter ist volljährig – was sich durch das Szenario an der Schule, die ho-



Bei allen Spielen aus der *Gal-Gun*-Serie bestehen keine Zweifel daran, dass die Mädchen alle minderjährig sind. Das ergibt sich aus dem Erscheinungsbild und dem Szenario. (Quelle: PQube)



In *Gal Gun: Double Peace* bleibt ein Mädchen in einem Schiebefenster stecken. Der Versuch, sie dort wieder herauszuziehen, wird durch Kamerabewegungen und Stöhngeräusche sexartig inszeniert. (Quelle: PQube)

Das Wrestling-Spiel *Rumble Roses* hat ausschließlich weibliche Kämpferinnen, die sich während des Matches in eindeutige Posen bringen. (Quelle: Konami)

Knappe Kostüme allein können sexistisch wirken, sind aus Sicht der USK aber nicht zwingend jugendgefährdend. Die Titel der *Hyperdimension Neptunia*-Serie schwanken immer zwischen USK-Freigaben „Ab 12 Jahren“ und „Ab 16 Jahren“. (Quelle: Idea Factory)

Senran Kagura ist ein gutes Beispiel dafür, dass sexualisierte Charaktere trotzdem ausgearbeitete Persönlichkeiten haben können. Die lesbische Katsuragi freut sich über ihre Freundinnen in Bikinis. (Quelle: Marvelous Games)

hen Stimmlagen, den Körperbau, das Verhalten und die Gestik der Mädchen eindeutig feststellen lässt. Für die Jugendschutzsachverständigen bei der Begutachtung besonders entscheidend ist die sogenannte Posendarstellung Minderjähriger: unnatürliche, geschlechtsbetonte Körperhaltungen. Bewegungen etwa, die Brust und Po hervorheben. Oder das Spreizen der Beine.

„Dabei muss es sich nicht um Abbildungen der Realität handeln. Auch virtuelle Darstellungen von Mädchen und Jungen, die nach dem äußeren Erscheinungsbild als noch nicht 18-jährig erscheinen, erfüllen den Tatbestand“, erklärt uns Lidia Grashof. Sie ist eine ständige Vertreterin der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) bei der USK. Grashof führt weiter aus: „Nicht erforderlich ist, dass die minderjährige Person nackt oder auch nur teilweise entkleidet dargestellt wird, wenn sich schon allein aus der Körperhaltung oder eingenommenen Pose die unnatürliche Geschlechtsbetontheit ergibt.“

ZWEI UNTERSCHIEDLICHE WELTEN

Während unserer Recherchen haben wir mit dem Psychologen Benjamin Strobel gesprochen, der Sexualmedizin in Kiel studiert hat. Digitale Spiele sind seine große Leidenschaft, doch auch er sieht bestimmte Darstellungen in Eroge-Spielen kritisch. „Diese Posendarstellungen können Kindern suggerieren, dass es sich dabei um angemessene oder sogar erwünschte Verhaltensweisen für sie handelt – was natürlich nicht der Fall ist! Solche Darstellungen sind – wie Pornographie – Teil einer erwachsenen Sexualität und haben deshalb bei Kindern nichts verloren“, erklärt er. „Die Vermischung dieser Ebenen, die Kinder noch nicht richtig verstehen können, kann sich negativ auf ihre Entwicklung auswirken – das zeigen auch entsprechende Studien.“

Sexualisierte Darstellungen von Minderjährigen dürfen also nicht zur Normalität und im öffentlichen Raum breit zugänglich gemacht werden. Selbstverständlich verfügen auch heranwachsende Menschen über eine Sexualität, die gerade in der Pubertät zu blühen beginnt. Doch sie darf sich nicht mit der von Erwachsenen vermengen. Laut Sexualwissenschaft können Minderjährige zwar willentlich, aber niemals wissentlich in sexuelle Handlungen einwilligen. Die Tragweite einer solchen Entscheidung ist für Schutzbedürftige folglich nicht absehbar.

Die bewusst auf niedlich getrimmte Aufmachung von diversen Eroge-Spielen weckt die kindliche Neugier, vermittelt aber gleichzeitig völlig falsche Eindrücke über Sex und Erotik. Minderjährige könnten annehmen, dass die dargestellte Unsittlichkeit zur Norm gehört. Für die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) ist das sogar ein Indizierungstatbestand. Was das genau bedeutet, hat uns USK-Geschäftsführerin



Criminal Girls: Invite Only ist nur mit starken Zensuren in den Westen gekommen. Da ein paar Charaktere sehr kindlich aussehen, würde es heute vermutlich Probleme bei der USK haben. Vor der neuen Spruchpraxis vergab sie noch eine 16er-Freigabe. (Quelle: Nippon Ichi Software)

WEITERFÜHRENDE LESEBEISPIELE UND PODCASTS

USK und BPjM
Die offiziellen Texte vom Gesetzgeber mögen trockener Lesestoff sein, sind jedoch die direkte Quelle. Besonders der Eintrag von 2016 zum „Gesetz zur Änderung des Strafgesetzbuches – Verbesserung des Schutzes der sexuellen Selbstbestimmung“ ist sehr informativ: https://www.bmjv.de/SharedDocs/Gesetzgebungsverfahren/DE/SchutzSexuelleSelbstbestimmung.html

Den Sachverhalt zu Posendarstellungen Minderjähriger erklärt die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) hier: http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/Jugendgefaehrdungstatbestaende/Schwere-Jugendgefaehrdung/posendarstellungen.html

Gender In Games
Nina Kiel ist eine Indie-Entwicklerin, die mit *Don't Make Love* ein spannendes Spiel zum Thema Sexualität entworfen hat. Dort geht es um eine Liebesbeziehung zwischen zwei Fangschrecken, deren erster Sex den Tod des Männchens bedeuten könnte. Nina beschäftigt sich generell mit Geschlechterforschung in Videospielen und hat dazu ein Buch veröffentlicht. *Gender In Games: Geschlechtsspezifische Rollenbilder in zeitgenössischen Action-Adventures* ist empfehlenswert als weiterführende Lektüre. Das Buch ist auf Amazon erhältlich: https://www.amazon.de/Gender-Games-Geschlechtsspezifische-Action-Adventures-Geschlechterforschung/dp/3830077505/

Insert Moin
Michael Cherdchupan (Hauptautor dieses Artikels) hat gemeinsam mit dem Psychologen Benjamin Strobel (behind-the-screens.de) einen Podcast zum Themenkomplex bei Insert Moin (insertmoin.de) aufgezeichnet. Sie erklären die Situation im Detail und verdeutlichen, welche Rolle der Jugendschutz dabei spielt. Zu hören gibt es ihn hier: https://insertmoin.de/im2141-lamour-usk-freigabeverweigerung-bei-erotikspielen/

Elisabeth Secker erklärt: „Gemeint sind Medien, in denen zum Beispiel Menschen unter Ausklammerung von sozialen Beziehungen zu bloßen Sexualobjekten herabgewürdigt werden“, sagt Secker. „Ebenso sind damit Schilderungen gemeint, die Jugendlichen den Eindruck vermitteln, als sei die Anwendung von Gewalt bei der Ausübung von Sexualpraktiken grundsätzlich – auch ohne Zustimmung des jeweiligen Gegenübers – zulässig, um eigene sexuelle Bedürfnisse zu befriedigen. Derartige Schilderungen sind demzufolge geeignet, Gewalttendenzen bei Minderjährigen zu fördern und widersprechen dem Gebot der gegenseitigen Rücksichtnahme und der Achtung der körperlichen Unversehrtheit anderer Menschen.“

Die meisten Mädchen in den problematischsten Eroge-Titeln sind nichts weiter als Ziele; sexuelle Belästigung wird als selbstverständlich dargestellt. Und selbst wenn sie Nein sagen oder sich unwohl fühlen, kann der Spieler mit seinem Treiben einfach fortfahren. Die besagte Anwendung von Gewalt hat der Fortsetzung von *Criminal Girls: Invite Only* sogar eine Indizierung eingebracht. In dem Dungeon Crawler begleitet der Spieler mehrere Mädchen bei einer Tour durch die Vorhölle und macht sie in Minispielen mit sadomasochistischen Praktiken gefügig. Besonders kritisch ist dabei ein bestimmtes Mädchen, das im Kontrast zu den übrigen Figuren aussieht wie ein prä-pubertierendes Kind. Sie hat eine sehr viel höhere Stimme, eine kindliche Statur und entsprechende Gesichtszüge. Während die Protagonistinnen des Spiels durch Fesseltechniken in eindeutige Sexposen gezwängt werden, traktiert der Spieler sie mit Peitsche und Elektroschocks. Dabei fehlt Konsens. Keines der virtuellen Opfer macht das freiwillig, und manche reagieren sogar mit Angst. Eines der Mädchen ist geistig sogar nicht zurechnungsfähig und weiß vermutlich nicht mal, wie ihm geschieht.

ANPASSUNG DER MASSSTÄBE

Aber Moment: Sind einige Eroge-Spiele mit mehr oder weniger ausgeprägter Posendarstellung (Schein-)Minderjähriger nicht vor einiger Zeit noch „Ab 16 Jahren“ freigegeben worden? Ja, das stimmt. *Dungeon Travelers 2*, *MeiQ: Labyrinth of Death* und *Demon Gaze* sind weitere Beispiele. Und auch wenn sie inhaltlich erst einmal ähnlich anmuten, wurden sie allesamt vor der Verabschiedung einer ausschlaggebenden Änderung der USK-Spruchpraxis geprüft.

Elisabeth Secker erklärt: „Die Spruchpraxis der USK-Gremien orientiert sich neben der Einbeziehung von gesellschaftlichen Werte-Debatten auch immer ganz klar an der aktuellen Rechtslage. Öffentliche Debatten um Änderungen und Verschärfungen des Sexualstrafrechts 2015/2016 (dabei besonders die Debatten um Änderungen des StGB, §184b und §178f Verbesserungen des Schutzes der sexuellen Selbstbestimmung) führen natürlich zu einer erhöhten Sensibilisierung der Gremien und in Folge entsprechender Diskussionen dann zu einer sensibleren Spruchpraxis.“

Das Angebot von Spielen, TV-Serien und Spielfilmen, die Abbildungen unterhalb der Schwelle zur Kinderpornografie beinhalten, hat in den letzten Jahren zugenommen. Mit einer überarbeiteten Spruchpraxis reagiert der Jugendschutz auf diesen Umstand und lehnt seitdem die Altersfreigabe für besonders problematische Spiele ab. Die genannten Titel sind alle vor diesem Entschluss geprüft worden. Es wäre also denkbar, dass *Gal Gun: Double Peace* oder ähnliche Titel unter heutigen Umständen eine höhere oder vielleicht sogar gar keine Freigabe erhalten würden.

LOLICON UND DIE DISKUSSION IN JAPAN

Einschlägig sexualisierte Interaktionen mit Minderjährigen in japanischen Unterhaltungsmedien haben einen Begriff: Lolicon. Es ist eine Ableitung von dem Lolita-Komplex, bei dem sich Männer mittleren Alters zu Kindsfrauen hingezogen fühlen – frei nach dem 1955 erschienenen Roman *Lolita* von Vladimir Nabokov. Das auf Jungen bezogene Gegenstück heißt Shotacon. Im Anime- und Mangasektor gibt es eine Vielzahl an Produkten, die Lolicon bedienen. Vorzugsweise Schulmädchen aus der Mittelstufe geraten in Szenen mit sexuellem Unterton. Im Hentai wird es dann schon explizit, denn hier kann es auch Szenen von Erniedrigung, Vergewaltigung und Folter geben.

Die meisten Japaner sehen diese Inhalte so kritisch wie der Rest der Welt, und trotzdem wachen die hiesigen Gesetzgeber nur langsam auf. Erst 2014 wurde eine eindeutige Gesetzgebung zu Kinderpornografie in Japan eingeführt, der Besitz steht seitdem unter Strafe. Nur Lolicon konnte das Parlament nicht verbieten, da Künstler argumentiert haben, dass dadurch ihre persönliche Ausdrucksfreiheit eingeschränkt werden würde.

Genaueres wissen Steffi Holzer und Lars Erbstößer. Beide waren

Die Anwesenheit von Minderjährigen ist nicht automatisch ein Problem. Die Gesamtwirkung entscheidet. *MegaTagmension Blanc + Neptune vs Zombies* bekam beispielsweise eine USK-12-Freigabe. (Quelle: Idea Factory)


Killer Is Dead hat eine gute Geschichte mit ein paar starken weiblichen Charakteren. Der deplatziert wirkende Gigolo-Modus reduziert Frauen jedoch auf Sexobjekte und zerstört den Gesamteindruck. (Quelle: Deep Silver)

Einige Charaktere von *Dungeon Travelers 2* wirken minderjährig. Damals vergab die USK noch eine USK 16. Nach der neuen Spruchpraxis wäre das vielleicht nicht mehr der Fall gewesen. (Quelle: Nippon Ichi Software)

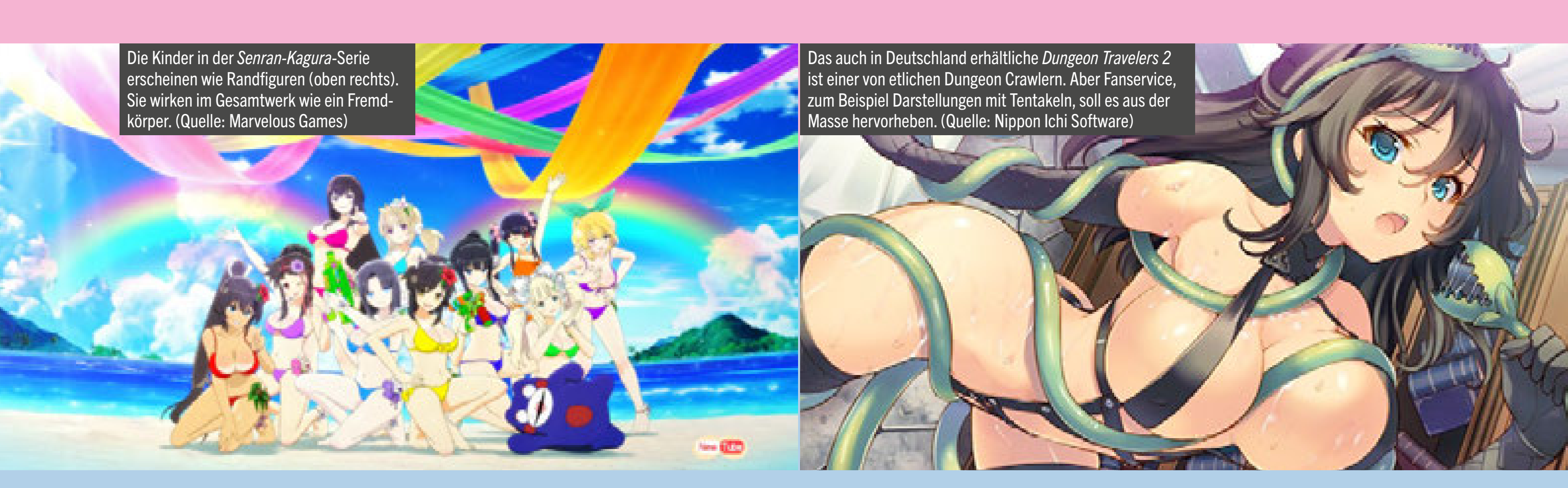
hauptverantwortlich für die Anime-Zeitschriften *MangasZene* und *AnimaniA* tätig. Mit japanischer Popkultur kennen sie sich bestens aus. „Die Meinungen und Einschätzungen bei Lolicon gehen weit auseinander“, erklären die beiden uns. „Man sieht in Japan allerdings deutliche Unterschiede zwischen einer sexualisierten Darstellung von vorpubertären Kindern (die verurteilt wird, selbst wenn man Einzelnen solche Fantasien zugesteht, solange sie nicht real ausgelebt werden) und einer solchen von Teenagern, die im Großen und Ganzen nicht beanstandet wird. Dadurch wird das diskutierte Verbot der gezeichneten Darstellungen als durchaus problematisch empfunden beziehungsweise als zu starke Einschränkung abgelehnt.“

Die gezeichnete Abbildung von Minderjährigen im sexuellen Kontext ist nach Argumentation der Hentai-Künstler nicht gleichzusetzen mit echter Fotografie, bei denen tatsächlich Kinder zu Schaden kommen. Zwar gibt es Zensurauflagen, die vorschreiben, über Genitalbereiche Mosaike oder schwarze Balken zu setzen. Doch eine strenge Kontrolle existiert nicht. „Allgemein besteht beim Thema Zensur in Japan ein grundliegender Wertekonflikt, der sehr weit zurückgeht“, erläutern Holzer und Erbstößer. „Den Zensurauflagen zugrunde liegt der 1907 eingeführte Artikel 175 des Strafgesetzes, der die Verbreitung von ‚obszönen Darstellungen‘ verbietet. Da dort aber nicht genau definiert wird, was darunter zu verstehen ist (dies wurde später durch Entscheidungen des Obersten Gerichtshofs übernommen), wurde im Laufe der Geschichte nicht immer konsequent gehandhabt, welche Darstellungen jetzt beanstandet wurden und welche nicht. Gleichzeitig wurde Artikel 175 auch immer wieder mal zu einem Werkzeug, mit dem eine Zensur von politisch unliebsamem Material erreicht werden konnte.“

GESELLSCHAFTLICHE HINTERGRÜNDE

Traditionell empfand die japanische Kultur die offene Darstellung von Sex als eher unproblematisch. Auf alten Zeichnungen, in Romanen, auf Holzschnitten: Genitalien oder Menschen beim Akt waren kein Problem. Erst als sich das Land weiter dem Westen öffnete, wurde es auf seine Obszönitäten aufmerksam gemacht. Illustrationen dieser Art unterstehen seitdem Zensurauflagen. Einfallsreiche Zeichner haben trotzdem Wege gefunden, ihrem Publikum das zu zeigen, was es eigentlich sehen will, ohne dabei Gesetze zu brechen. Sex mit Fantasiekreaturen, etwa in Tentakel-Pornos, sind ein Resultat davon.

„Es gibt im Vergleich zu Deutschland, oder zu anderen westlichen Kulturen, Gemeinsamkeiten, aber auch deutliche Unterschiede im Umgang mit dem Thema Sexualität“, sagen Erbstößer und Holzer. „Es gibt gesellschaftliche Tabus, Dinge, über die man nicht unbedingt öffentlich spricht. Beispielsweise sind viele Japaner in Bezug auf das eigene Sexualle-



Die Kinder in der *Senran-Kagura*-Serie erscheinen wie Randfiguren (oben rechts). Sie wirken im Gesamtwerk wie ein Fremdkörper. (Quelle: Marvelous Games)

Das auch in Deutschland erhältliche *Dungeon Travelers 2* ist einer von etlichen Dungeon Crawlern. Aber Fanservice, zum Beispiel Darstellungen mit Tentakeln, soll es aus der Masse hervorheben. (Quelle: Nippon Ichi Software)


In *Akibas Trip 2: Undead & Undressed* werden männliche und weibliche Vampire entlarvt, indem sie der Sonne ausgesetzt werden. Wie? Man reißt ihnen die Kleider vom Leib! Die USK prüft in so einem Fall auf „Unsittlichkeit“. (Quelle: Nippon Ichi Software)

ben sehr zurückhaltend. Andererseits ist man in vieler Hinsicht für unsere Begriffe sehr unbefangen. Plakate mit (gezeichneten oder realen) Bikinimädchen stellen in Tokio heute ein wesentlich geringeres Problem dar als in manchen Teilen Berlins, wo diese Art Werbung inzwischen als geschlechterdiskriminierend gilt und daher verboten ist. Es gibt Traditionen wie das Kanamara Matsuri in Kawasaki, bei dem riesige Phalli in einer bunten Parade durch die Straßen getragen werden. Das ist ein Fest für die ganze Familie, bei dem Kinder so selbstverständlich mit dabei sind wie bei jedem anderen. Unterm Strich ist Japan also weder konservativer, noch ungehemmter als andere Kulturen – aber die Nuancen können gravierend anders sein.“

„MIT PRÜDERIE HAT DAS NICHTS ZU TUN“

In Deutschland, auf der anderen Seite der Welt, hat die Gesellschaft pauschal wenig Hemmung mit der Thematisierung von Sex. Auch wenn Anhänger von Lolicon es den Kommentarspalten des Internets suggerieren, haben die Freigabeverweigerungen der USK rein gar nichts mit Prüderie oder Hysterie zu tun. Im Gegenteil: Erotik und Sex sind prinzipiell kein Problem, solange es sich um Erwachsene handelt und die Handlungen augenscheinlich freiwillig vollzogen werden. Die freizügigen Beach-Volleyball-Ableger von *Dead or Alive* sind zum Beispiel „Ab 12 Jahren“ freigegeben. Dort gehen Strandschönheiten mannigfaltigen Freizeitaktivitäten nach und sammeln knappe Bikinis. Ein weiterer Kandidat wäre *Rumble Roses*, ein Wrestling-Spiel mit ausschließlich weiblichen Teilnehmern. In körperbetonten Kostümen nehmen sich die Kämpferinnen in die für den Sport üblichen Griffe, die oft an extravagante sexuelle Posen erinnern. Die beiden Ableger der Reihe sind ebenso „Ab 12“ freigegeben. Genauso wie *Senran Kagura 2: Deep Crimson*, in dem Ninja-Kämpferinnen mit voluminösem Vorbau in Actionszenen ihre Kleidung verlieren. Aber hier wird alles in eine ausführliche Handlung eingebettet, sämtliche Protagonisten stürzen sich aus freien Stücken in die Gefechte, und die sexuellen Darstellungen sind bloß ein Teilaspekt des Gesamtwerkes. „Es sind immer Einzelfallentscheidungen, die nach gründlicher Erwägung des konkreten Sachverhalts über ein Spielangebot gefällt werden“, versichert Elisabeth Secker von der USK. Im Kern ist *Senran Kagura 2: Deep Crimson* ein Hack'n'Slay mit anspruchsvollem Kampfsystem, und die frivolen Inhalte stehen nicht stark im Vordergrund – auch wenn das Cover einen anderen Eindruck vermittelt.

Senran Kagura ist generell ein exemplarischer Fall für die Auswirkungen der neuen Spruchpraxis der USK. Alle Spiele der Reihe wurden meistens mit einer 16er-Plakette versehen. Dann kam der Ableger *Peach Beach Splash*, ein Third-Person-Shooter, bei dem sich die Mädels eine Wasserschlacht liefern. Plötzlich prangte der USK-18-Sticker auf der Packung. Der Grund ist einfach: Zwei eindeutig als Kinder identifizierbare Mädchen tauchen hier in Badeanzügen inmitten eines sexuell aufgeladenen Umfelds auf. Gerade auf Gruppenbildern zeigt sich der Kontrast zu den anderen Damen: Auf einem baut eines der Kinder eine Sandburg, während die älteren Mädchen sich in kämpferischen, körperbetonten Posen zeigen. Da das Roster im Spiel bei weit über 30 Charakteren liegt, stehen die beiden Kinder jedoch nicht im Vordergrund. In dieser Einzelfallentscheidung hat sich die USK schlussendlich für eine 18er-Freigabe entschieden. Auch wenn Minderjährige auftauchen, entscheidet letztlich die Gesamtwirkung. Das unterstreicht auch Elisabeth Secker: „Geht es in einem Spiel weder um die strafrechtliche Grenze zur Pornografie noch um die Verbindung von Minderjährigkeit und Posendarstellung, müssen die Gremien wie bei jedem anderen Spielangebot die Gesamtabwägung zwischen allen Spielelementen vornehmen und stets die Aspekte der Wirkungsmacht berücksichtigen. Mit Prüderie hat das nichts zu tun.“

WIRTSCHAFTLICHE GRÜNDE

Doch warum halten plötzlich sexualisierte Darstellungen von präpubertierenden Kindern in eine Spielereihe Einzug, die sich bisher vorwiegend auf erwachsen oder zumindest jugendlich wirkende Frauen konzentrierte? Darüber schweigt sich Produzent Kenichiro Takaki bis dato aus. Dabei ist er eigentlich einer der wenigen Entwickler von Eroge-Spielen, die offen über ihren Beruf reden und sich keine Ausreden einfallen lassen. Nicht unwahrscheinlich ist, dass Lolicon-Elemente bei *Peach Beach Splash* vom Publisher eingefordert wurden. Die Spiele sind die Erfüllung einer Haremsfantasie, wo die unterschiedlichsten Persönlichkeiten und Vorzüge abgedeckt werden. Das nachträgliche Hinzufü-


Onechanbara Z2: Chaos ist ein Zombie-Schnetzelspiel, das vor allem durch seine Bonuskostüme Fanservice einbettet. Saki, die zweite Person von rechts, ist 16 Jahre alt. (Quelle: Nippon Ichi Software)


Utawarerumono: Mask of Deception aus dem Jahr 2017 baut dezent Erotikszenen ein – und erhielt überraschend eine USK-6-Freigabe. Ein Beleg dafür, das Sex an und für sich für den Jugendschutz kein Tabu ist. (Quelle: Koch Media)

gen von Lolicon-Charakteren kann die Zielgruppe erweitern und den Profit steigern, so mutmaßlich der Gedanke. Dass Herausgeber sich als Geldgeber in die Entwicklung einmischen, ist nachvollziehbar.

Ein belegter Fall, wo erotische Inhalte gegen das Urkonzept verbaut wurden: *Killer Is Dead* von Goichi Sudas Firma Grasshopper Manufacture. Dort gab es einen Gigolo-Modus, in dem Frauen verführt werden. Er wirkte wie ein Fremdkörper, schaltete bloß ineffiziente Waffen frei und passte auch sonst nicht zu der Riege an starken, durchaus gut geschriebenen Frauenfiguren der Hauptkampagne. Suda hat später in Interviews bestätigt, dass der Gigolo-Modus nicht seine Idee war, sondern Publisher Kadokawa Games diesen im Spiel haben wollte. Ärgerlich, denn das überflüssige Anhängsel wirkte auf viele Spieler frauenfeindlich und überschattete das eigentliche Spiel. Ähnliches geschieht nun mit *Senran Kagura*, bei dem Kenichiro Takaki bisher innerhalb gewisser Grenzen blieb. Viele neue Fans werden durch den Lolicon-Aspekt hinzukommen, aber ebenso werden sich einige gerade deshalb abwenden.



Demon Gaze (USK 16) und *Demon Gaze 2* (USK 12) sprechen beide bewusst Haremsfantasien an. Der Cast besteht fast ausschließlich aus weiblichen Charakteren. (Quelle: Nippon Ichi Software)

PSYCHOLOGIE DER ADOLESZENZ

Niemand kann sagen, was die Zukunft bringt, doch wird der deutsche Jugendschutz sicher noch eine Weile mit Lolicon-Inhalten in Spielen zu tun haben. Bei sehr vielen Titeln ist dieser Aspekt eine Randerscheinung. Zum Beispiel bei der *Hyperdimension Neptunia*-Reihe, wo die Heldinnen zwar alle sehr jung sind, aber in keinerlei verfängliche Situationen geraten. Auch in Mainstream-Rollenspielen wie *Xenoblade Chronicles 2* oder *Final Fantasy 13* sind Lolicon-Charaktere enthalten, auch wenn es da bloß bei romantischen Andeutungen bleibt. Serah und Vanille aus Square Enix' *XIII*-Trilogie beispielsweise sind zwar laut Biografie volljährig, aber mit ihren knappen Kostümen, kindlichem Auftreten und zierlichen Körpermaßen an Lolicon-Fans adressiert.

Ist denn die ernsthafte Behandlung von Sex und Liebe unter Jugendlichen ein Tabu? Nein, solange eine differenzierte Darstellung erfolgt und die entsprechenden Szenen nicht zur Stimulation dienen. Bei *Life is Strange* und seinem Ableger *Before the Storm* sind es sogar wesentliche Elemente in der Handlung. Es sind romantische Begegnungen, die Teil der Entwicklung, der Adoleszenz der Hauptfiguren sind.

Life is Strange beschreibt, was bei Jugendlichen im echten Leben eben so geschieht. Das Gehirn bei jungen Menschen ist erst mit 21 Jahren voll ausgebildet. Das gilt vor allem für den Frontallappen, der wie eine Art Notbremse funktioniert. Jugendliche sind impulsiv, spontan, waghalsig, weil sie nur wenig über Konsequenzen ihrer Handlungen nachdenken. Gleichzeitig produziert das Hirn in diesem Alter eine Unmenge an aufnahmefähigen Zellen. Das ermöglicht schnelleres Lernen und die Vertiefung von Talenten, verankert Erfahrungen allerdings auch tiefer im Bewusstsein als bei Erwachsenen. Das gilt natürlich auch für alles, was mit Sexualität zu tun hat. Rollenbilder, soziale Verhaltensweisen, der Sex an sich: Gute oder schlechte Erfahrungen prägen für das gesamte Leben. So sehr, dass sich vieles in das Unterbewusstsein einpflanzt und selbst der erwachsene, vernünftige Verstand dem nur schwer entgegenwirken kann.

ABSCHLIESSENDE WORTE

Deshalb ist Jugendschutz so wichtig. Er soll gewährleisten, dass die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen nicht beeinflusst wird. Hier geht es nicht um Zensur. „Gegenstand einer USK-Prüfung ist immer das, was für die Veröffentlichung auf dem deutschen Markt den Gremien vorgelegt wird", erklärt Secker. „Die USK verfügt über einen vom Test- und Prüfbereich abgetrennten Consulting-Bereich, in dem Anbieter*innen auf Wunsch hinsichtlich der deutschen Jugendschutzregeln und -kriterien beraten werden. Dabei kann es natürlich auch um die Beratung gehen, wie Produkte jugendschutzkonform gestaltet werden können, um sie auf dem deutschen Markt rechtssicher anzubieten." Anpassungen an hiesige Märkte werden also von den Herstellern der Spiele selbst entschieden und umgesetzt.

Vielmehr geht es darum, dass Objektifizierung, sexuelle Belästigung, Missbrauch oder der Sex zwischen Minder- und Volljährigen nicht normalisiert oder verharmlost werden. Dabei spielt es keine Rolle, ob Erwachsene diese Inhalte einordnen oder sogar mit sich persönlich vereinbaren können. Trotzdem müssen auch sie bedenken, dass sich in Extremfällen das Dargestellte nahe an der Schwelle zur Kinderpornografie bewegt. Daran ändern auch gezeichnete Kulleraugen nichts. ❑



Ein Positivbeispiel ist *Catherine*: Sexuelle Darstellungen sind hier nicht Selbstzweck, sondern werden in eine kluge Handlung über Fremdgehen und Quarterlife Crisis eingebaut. (Quelle: Deep Silver)

Bild: HTC

Die beste VR-Erfahrung

HTC hat beim Nachfolger der Vive viel verändert und lässt sich dies gut bezahlen. Wir schauen, ob sich der Kauf der Vive Pro für Otto Normalverbraucher lohnt.

Von: Alexandros Bikoulis

Genau zwei Jahre nach der Markteinführung des Virtual-Reality-Headsets Vive bringt HTC eine verbesserte Version in die Ladenregale: die HTC Vive Pro. Der taiwanische Hersteller hat der neuen VR-Brille nicht nur einen bequemeren Haltebügel, sondern auch eine höhere Auflösung pro Auge, integrierte Kopfhörer und Kameras verpasst. Beworben wird das Headset unter anderem für Großraumbüros, Arcade-Hallen und Erlebniswelten und ist für einen stolzen Preis von 879 Euro zu haben. Einziger Haken bisher: Weder Basisstationen noch Controller werden mitgeliefert, sondern müssen separat bezogen werden, sodass eine zusätzliche finanzielle Belastung von 600 Euro für VR-Enthusiasten zu bewältigen ist.

EINFACH REINGESCHLÜPFT

Die größte Neuerung der HTC Vive Pro, die auch direkt ins Auge springt, ist die ergonomische Halterung aus flexiblem Plastik, die die verzurrbaren elastischen Bänder des Vorgängermodells ersetzt. Einerseits werden dadurch die bekannten Waschbär- beziehungsweise Skimaskenabdrücke vermieden, andererseits hat die Brille so natürlich etwas an Gewicht hinzugewonnen: Knapp 200 Gramm wiegt das Headset nun mehr (ohne Kabel) und kommt somit auf knapp 850 g. Mit dem neuen Haltebügel soll eine bessere Lastverteilung des Head-Mounted-Displays ermöglicht werden.

Das Visier kann jetzt ganz simpel mittels Gelenk aufgeklappt werden, sodass man einfach in das Headset schlüpfen kann. Einen festen Halt garantiert neben einem justierbaren Drehrad, das nach dem Aufsetzen am Hinterhauptbein des Schädels sitzt, auch noch ein anpassbares Klettband auf der Kopfoberseite. Für weiteren Komfort wurden nun alle Kontaktstellen mit abnehmbaren Polstern versehen.

AUDIOPHILES KLANGERLEBNIS?

Am Haltebügel wurden zwei verstellbare Kopfhörer angebracht, die nicht nur in der Höhe, sondern auch in zwei verschiedenen Winkeln verstellt werden können: parallel zur Trageachse und senkrecht dazu. Durch diese Einstellmöglichkeiten sollte eigentlich jeder in der Lage sein, die integrierten Kopfhörer nutzen zu können. Die Qualität der beiden Ohrhörer ist gut, zusätz-



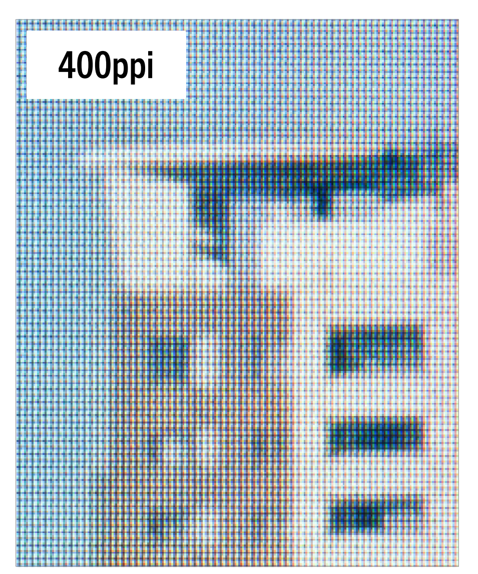




Bild: Japan Display Inc.

Um zu zeigen, wie sich der Fliegengittereffekt mit dem neuen Headset verbessert hat, greifen wir hier auf ein Beispiel der Japan Display Inc zurück. Die Auflösungen entsprechen dabei ungefähr denen der Vive-Geräte (Vive: 456 ppi; Vive Pro: 615 ppi). Mehr Pixel pro Inch resultieren in einem feineren Bild, das dadurch einen höheren Detailgrad hat.

licher Komfort ist durch die ordentlich gepolsterten Hörmuscheln gegeben. Der Klang ist für VR-Spiele vollkommen ausreichend und wurde Hi-Res-zertifiziert, sodass eine Abtastrate von 24 Bit und eine Auflösung von 96 kHz vorliegt. Ein digitaler Verstärker und ein DSP (Digitaler Sound-Prozessor) ermöglichen kraftvolleren Sound, eine Wiedergabe von räumlichen Klängen wird mit 3D Spatial Audio realisiert. Wem die Musik oder die Soundeffekte zu laut sind, kann ganz einfach per Knopfdruck die gewünschte Lautstärke am Kopfhörer selbst einstellen.

Für die volle Immersion nutzt die HTC Vive Pro ein zusätzliches Mikrofon, mit dem dann Geräusche aus der realen Welt über „Noise Cancelling“ unterdrückt werden können. Wer mit dem Klang nicht zufrieden ist, kann aber auch seine eigenen Kopfhörer anschließen, jedoch unter einer Bedingung: HTC hat den 3,5-mm-Audioanschluss entfernt, sodass man für die eigenen Ohrhörer einen USB-C-Klinken-Adapter benötigt. Sicherlich wollte HTC hier Kabel sparen, da die drei Kabel in der älteren Version auf eins eingedampft wurden. Dennoch: Solange das Headset nicht vollkommen kabellos ist, stört in der Regel ein Kabel mehr oder weniger nicht.

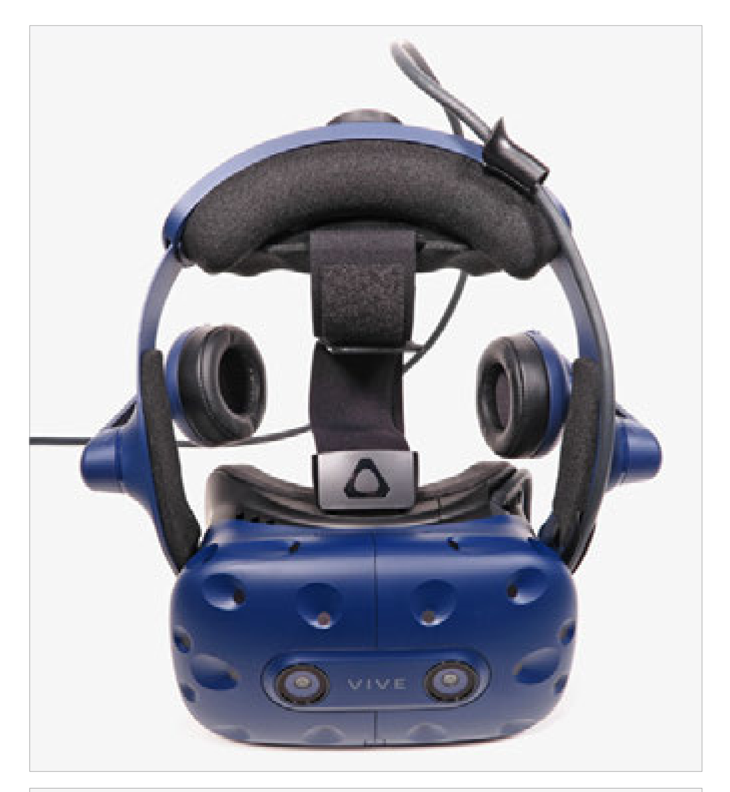
Um in den Genuss dieser ganzen komfortablen Neuerungen rund um Sound und Halterung mit einer alten Vive von 2016 zu kommen, können Nutzer den für das Vorgängermodell erhältlichen „Deluxe Audioriemen“ für 120 Euro, der im Grunde alle gerade erwähnten Vorzüge beinhaltet, sowie einen Audioport für 3,5-mm-Klinke erwerben.

MEHR PIXEL BITTE!

Die Vive hatte genau wie die Konkurrenz seit ihrem Release im April 2016 ein entscheidendes Problem: den Fliegengitter-Effekt. Dieses auch als Screendoor-Effekt bekannte Phänomen ist ein visuelles Artefakt und liegt in der Konstruktion der Displays begründet. Ein Bild auf einem Display wird bekanntermaßen aus Pixeln beziehungsweise Subpixeln aufgebaut. Wenn nun der Screen durch eine Linse vergrößert wird oder direkt vor den Augen des Betrachters sitzt, sind die feinen Trennlinien zwischen den einzelnen Pixeln für das Auge sichtbar.

Wie lässt sich dieses Phänomen nun umgehen oder reduzieren? Eine Möglichkeit besteht darin, die Subpixel-Anzahl deutlich zu erhöhen und dem Auge so eine bessere Auflösung zu suggerieren. Die Playstation VR reduziert so beispielsweise das Fliegengitter auf ein kaum wahrnehmbares Minimum. Durch den erhöhten Subpixel-Count ist das Auge nicht mehr in der Lage, die feinen Trennlinien zwischen den einzelnen Bildpunkten wahrzunehmen. Eine andere Möglichkeit ist, einfach die Auflösung der verwendeten Screens zu erhöhen. In der Entwicklung der Oculus Rift hat man beispielsweise den Screendoor-Effekt vom Dev Kit 1 hin zum Dev Kit 2 verringert, indem die Auflösung pro Auge verdoppelt wurde, von 640 × 800 auf 940 × 1.080 (512.000 Pixel zu 1.036.800).

Die HTC Vive Pro geht hier einen ähnlichen Weg, wie er einst in der Entwicklung der Oculus Rift zu beobachten war. So wurde im neuen Headset die Auflösung von





Das neue Headset von HTC wirkt im Vergleich mit dem Vorgängermodell deutlich größer und klobiger, ist dafür aber um einiges komfortabler und ergonomischer.

Direkter Vergleich der HTC-Vive-Geräte

Produkt	Vive Pro	Vive
Hersteller	HTC (Kooperation mit Valve)	HTC (Kooperation mit Valve)
Preis	€ 879,- (ohne Controller und Basisstation)	€ 599,- (inklusive Controller und Basisstation)
Hard- und Software-plattform	Windows-PC (Linux und OS X geplant), Steam VR	Windows-PC (Linux und OS X geplant), Steam VR
Displaytechnologie	• AMOLED, 1.440 × 1.600 Pixel je Auge • Pentile-Pixelstruktur (2 Subpixel pro Pixel)	• OLED, 1.080 × 1.200 Pixel je Auge • Pentile-Pixelstruktur (2 Subpixel pro Pixel)
Sichtfeld (Herstellerangabe)	110°	110°
Bildqualität statisch	• Pixelzwischenräume bei hellen Flächen kaum sichtbar • Hoher Kontrast, perfekter Schwarzwert (feine Details in dunklen Abschnitten möglich)	• Pixelzwischenräume bei hellen Flächen deutlich sichtbar • Hoher Kontrast, perfekter Schwarzwert (feine Details in dunklen Abschnitten möglich)
Optische Störungen	Fresnel-Linsenstruktur auf hellen Flächen sichtbar	Fresnel-Linsenstruktur auf hellen Flächen sichtbar
Darstellungsfehler Randbereich	Linsenreflexionen bei hellen Objekten	Abnehmende Bildschärfe und Linsenreflexionen bei hellen Objekten
Aktualisierungsrate Szeneninhalt	90 Fps	90 Fps
Latenz	25,41 ms	31,78 ms
Tragekomfort	Lastverteilung des Visors auf dem gesamten Schädel	Weiche Polster, aber Wärmestau unter der Brille nach kurzer Zeit
Anpassung an Nutzer	Einfach dank Drehrad und Haltebügel	Aufwendig, dank großer Elastizität aber selten nötig
Abschirmung	Kein seitlicher Lichteinfall, verbesserte Gummimanschette am Nasenhöcker	Kein seitlicher Lichteinfall
Kopfhörer	Integriert, entfernbar. Anschluss erfolgt über USB-C, nicht 3,5-mm-Klinke	Separat, Anschluss an Headset

1.080 × 1.200 pro Auge auf 1.400 × 1.600 Pixel bei einer Refresh-Rate von 90 Hz angehoben, was einem Anstieg von 72 Prozent entspricht. Zusätzlich wurde noch die Pixeldichte um 35 Prozent erhöht, nämlich von 455,6 PPI auf 615 PPI (Pixel pro Inch), sodass der Fliegengittereffekt nicht mehr so prägnant ins Auge fällt und Schrift eine lesbare Schärfe erhält. Obwohl nun mehr Pixel vorhanden sind, wurde das Gesichtsfeld nicht erweitert und umfasst genau wie beim Vorgänger 110 Grad.

HTC hat auch den Bildschirmtypus geändert: Statt eines dualen OLED-Displays (organic light emitting diode; organische Leuchtdiode) werden jetzt 3,5-Zoll-Pentile-AMOLED-Screens (active matrix OLED) eingesetzt. AMOLED-Displays sind quasi die Weiterentwicklung der organischen Leuchtdioden ohne deren Kinderkrankheiten, aber weiterhin mit den gleichen Vorzügen gegenüber LCD-Displays: extrem schnelle Reaktionszeiten, geringer Stromverbrauch und hohe Kontraste.

VON INNEN NACH AUSSEN

Ein weiteres Merkmal, das sofort auffällt, sind die beiden an der Front montierten Kameras, die für eine räumliche Wahrnehmung eingesetzt werden. Anders als bei Windows-Mixed-Reality-Geräten oder dem hauseigenen autarken HTC Focus sind die Kameras an der HTC Vive Pro nicht für ein Inside-Out-Tracking geeignet, da sie nur über eine geringe VGA-Auflösung (640 × 800) verfügen. Das Erfassen von Headset und Controller erfolgt weiterhin über die Basisstationen.

Raymond Pao, Vizepresident der VR-Technologie-Sparte bei HTC, erläuterte aber, dass die Kameras sehr wohl in der Lage seien, Hände eines Spielers erfassen zu können. Die Idee war ursprünglich, das Chaperone-Safeguard-System mit Tiefeninformation zu füttern, damit automatisch und rechtzeitig vor einer Kollision gewarnt werden kann; es sollen sogar Objekte dargestellt werden können, die man sonst umstoßen würde. Japanische Spieleentwickler haben zudem die Kamerainformationen in einem Gruselspiel verwendet, um die Hände im Spiel in Echtzeit anzuzeigen. So war es möglich, dass Spieler ihre echten Hände, bei denen sogar die einzelnen Finger erfasst wurden, als Controller nutzen konnten. Dadurch ließe sich ein Backup-System für das Controller-Tracking oder ein tieferes Level an Immersion realisieren.

OHNE ZUBEHÖR

Die Vive Pro ist im Moment nur als Standalone-Device zu haben, Basisstationen oder Controller werden nicht im Set mit dem Headset angeboten. Wer aber frühzeitig mit der Vive Pro die virtuelle Realität erleben möchte, der muss auf Tracking- und Eingabegeräte der ersten Vive-Generation von 2016 zurückgreifen. Diese sind zum neuen Headset vollständig kompatibel und können, wie eingangs erwähnt, für knapp 150 Euro pro Gerät dazugekauft werden (600 Euro fallen also für zwei Basisstationen und zwei Controller an). Wahrscheinlich bietet HTC im Moment keine Bundles an, weil das Nachfolgemodell der Lighthouse-Basisstation und der Controller erst im Laufe des Jahres 2018 erscheinen werden.

Das kommende SteamVR Tracking 2.0 hat es aber dafür in sich: Bis zu vier Basisstationen können kombiniert werden, weil der Laser die Synchronisationsinformation direkt überträgt. Dadurch sollen ganze Stockwerke oder bis zu 100 Quadratmeter abgedeckt werden können, sodass der Begriff „Roomscale" ganz neue Dimensionen erlangt. Damit kann HTC neue Einsatzgebiete erschließen, denn nicht ohne Grund bewerben die Taiwaner das Headset bereits für Arcade-Hallen oder Erlebniswelten. Anders als in den alten Basisstationen kommt im neuen Lighthouse 2.0 nur noch ein Motor zum Einsatz. Damit werden die Boxen leiser, leichter, kompakter und stromsparender.

WENIGER LATENZ, MEHR FPS

Das neue Headset von HTC macht im VR Score Benchmark von Basemark eine ordentliche Figur und schlägt den älteren Bruder mit besseren Werten bezüglich Latenz und Frametimes. So kommt die neue VR-Brille auf eine Latenz von 25,41 ms, was einer Reduzierung von knapp 20 Prozent entspricht. Die normale Vive von 2016 kommt hier im gleichen Testsystem auf einen Wert von 31,78 ms. Dies könnte an den verbesserten AMOLED-Bild-

Frametimes der HTC-Vive-Geräte

Legacy Vive
Vive pro
Millisekunden
Frames

Bemerkungen: Der Benchmark wurde mit VR Score von Basemark durchgeführt. Ihr seht hier die einzelnen Frametimes für die entsprechenden Frames der Testszene. Bitte beachtet zudem, dass a) die Y-Achse nur einen Ausschnitt darstellt und b) so die Unterschiede besser im Diagramm sichtbar sind.





Direkter Vergleich der beiden Headsets: Die Pro ist schwerer, aber auch deutlich bequemer.

schirmen liegen, die eine geringere Reaktionszeit wie die OLED-Bildschirme im Vorgängermodell aufweisen. Marginal verbessert haben sich auch die Frames pro Sekunde: Wie in der Abbildung bezüglich der Frametimes auf der unteren linken Seite zu sehen ist, kann das neue Headset fast 0,2 ms schneller ein Bild anzeigen – das ist allerdings zu gering, um von menschlichen Nutzern registriert zu werden.

NICHTS FÜR DEN OTTO NORMALNUTZER

HTCs neues Headset eröffnet VR-Enthusiasten die beste Erfahrung in der virtuellen Realität, die man aktuell für teures Geld bekommen kann. Dadurch, dass die Auflösung von 1.080 × 1.200 auf 1.440 × 1.600 Bildpunkte erhöht wurde, bekommt jedes Auge mehr Details präsentiert und der Fliegengittereffekt wird auf ein Minimum reduziert: Man muss schon genau hinschauen, um das Gitter zu erkennen. Darüber hinaus haben die Taiwaner die Pixeldichte von 456 ppi auf 615 ppi angehoben, was noch mal deutlich den Screendoor-Effekt reduziert.

Dadurch ist die Brille, was die Anzeigeleistung angeht, die beste Wahl für die totale Immersion. Dank des Haltebügels und der Klappvorrichtung am Visor ist das Headset in null Komma nichts aufgesetzt. Einen weiteren Vorteil hat das neue Tragesystem auch: keine Waschbärabdrücke mehr. Das liegt an der besseren Verteilung des Gewichts durch den Bügel, aber auch daran, dass der Visor nun nicht mehr auf das Gesicht gepresst werden muss.

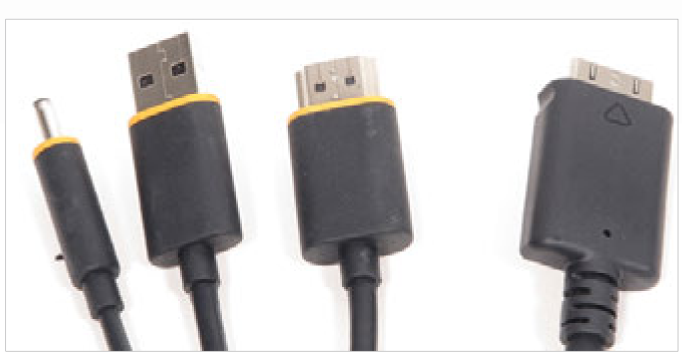
Die zusätzlichen Pixel müssen natürlich berechnet werden und so steigen die minimalen Systemanforderungen an die eingesetzte PC-Hardware entsprechend an. Bisher kann man aber ohne Probleme mit einer Geforce GTX 1060 Spiele in der virtuellen Realität erleben – wahrscheinlich, weil grafisch aufwendige Titel im virtuellen Raum noch Mangelware sind.

Ein nicht zu leugnender Negativaspekt ist neben dem angewachsenen Ressourcenhunger ganz klar der Preis. Für Einsteiger in virtuelle Realitäten ist die HTC Vive Pro überhaupt nicht geeignet, weil man alleine für das Headset schon 879 Euro hinlegen muss. Zusammen mit Controller und Lighthouse-Sensoren schlägt das System mit 1.500 Euro zu Buche – eine Steigerung von 150 Prozent bei ähnlicher Technik. Verwunderlich und nicht nachvollziehbar ist, warum die integrierte Audioausgabe, das bessere Display und der Haltebügel so massiv an der Preisschraube drehen konnten. Vor allem, weil man die integrierte Audioausgabe auch für ein älteres Gerät von 2016 bekommt. Ganz klar soll hier eine völlig andere Klientel angesprochen werden: Neben dem VR-Enthusiasten, der bereits über eine HTC Vive und deren Zubehör verfügt, will HTC die Vive Pro eher in Business-Umgebungen wie einer Arcade-Halle, einem Architekturbüro oder in Bildungseinrichtungen sehen. Alle anderen greifen zur günstigeren Version von 2016. ❑

FAZIT

Beste VR-Technik auf dem Markt

Aber leider nicht für euch oder mich. HTC hat bei der Pro zwar vieles verbessert und so VR ein Stück praktischer gemacht, aber gleichzeitig diese Errungenschaft mit einem Preisschild von 879 Euro wieder zerbröselt. Wer soll sich das denn bitte leisten? VR-Interessierte greifen lieber zur alten Vive: Die kann genau das Gleiche und kostet nur ein Drittel.



HTC hat auch die drei Kabel, die vom Headset zum Computer führen, durch ein proprietäres ersetzt. Ob dadurch der Kabelsalat weniger wurde, ist Ansichtssache.

Weitere kleine Veränderungen

Neben den drei Kabeln, die vom Headset zur Verteilerbox führen, hat HTC auch die Box selbst verändert. USB und HDMI verschmelzen zu einem proprietären Anschluss und die Box hat einen Einschalter bekommen. Auf HDMI wurde gänzlich verzichtet.

Frontansicht – Vive oben, Pro unten



Heckansicht – Vive oben, Pro unten




Bild: www.unrealengine.com

Raytracing versus **Rasterisierung**

Die beiden Verfahren Raytracing und Rasterisierung sind in der Computergrafik führend. Wir erklären die Unterschiede und Gemeinsamkeiten der beiden Ansätze.

Von: Valentin Sattler

Mit den Vorstellungen von DXR und RTX haben Microsoft und Nvidia das Thema Raytracing in Spielen wieder ins Gespräch gebracht. Wir erklären die Unterschiede zur klassischen Rasterisierung und zeigen Limitierungen auf.

RTX, DXR UND DER STANDPUNKT VON AMD

Grundlage für das Aufkommen der Frage, wo die Stärken und Schwächen der beiden Rendering-Techniken Raytracing und Rasterisierung liegen, sind die Präsentationen von Microsoft und Nvidia auf der GDC (Game Developers Conference) 2018: Die Direct-X-Raytracing-API DXR und Nvidias passendes Backend RTX sollen Raytracing in aktuelle Spiele bringen. Zuerst soll die Technik die bisher genutzte Rasterisierung ergänzen, später vielleicht ganz ersetzen.

Zu Beginn soll die Technik in den Bereichen eingesetzt werden, in denen sie den größten Effekt hat: bei der Berechnung von Schatten und Spiegelungen.

Mit namhaften Studios wie DICE (*Battlefield*-, *Star Wars: Battlefront*-Serie) und 4A Games (*Metro*-Reihe) sowie Engine-Entwicklern wie Epic Games (*Unreal-Engine*) und Unity Technologies (*Unity-Engine*) gibt es bereits wichtige Interessenten für die Technik. Auch abseits von Spielen stößt sie auf Anklang: Mit Allegorithmic, die Programme zum Erstellen und Aufbringen von Texturen anbieten, hat auch ein erster Software-Entwickler für den produktiven Einsatz eine Unterstützung von Raytracing im Viewport angekündigt.

Von AMD gab es bisher nur eine lose Ankündigung, dass ein Treiber erscheinen werde, der eine

Per Raytracing berechnetes Bild in verschiedenen Qualitätsstufen

In dieser Szene wird der vom Schirm geworfene Schatten erst mit vielen Lichtstrahlen deutlich sichtbar, vorher wird er vom Rauschen überlagert.

1 Sample (Anzahl der Lichtstrahlen)



2 Samples (Anzahl der Lichtstrahlen)



8 Samples (Anzahl der Lichtstrahlen)



32 Samples (Anzahl der Lichtstrahlen)



Unterstützung für DXR bieten wird. Von einer partiellen Hardware-Beschleunigung, wie sie möglicherweise ab Volta durch Nvidias Tensor-Kerne gewährleistet werden soll, war bislang keine Rede. Doch unabhängig davon hat auch AMD auf der GDC etwas zum Thema Raytracing vorgestellt: Die hauseigene Open-Source-Raytracing-Engine, Radeon ProRender, erhält den exakt gegenteiligen Ansatz von Microsoft und Nvidia. Statt einen Rasterizer um einen Raytracer zu ergänzen, um eine höhere Qualität zu erhalten, soll ein Raytracer Teile mit Rasterisierung auf Vulkan-Basis rendern, um Zeit zu sparen. Außerdem soll AMDs Radeon Rays Raytracer in die Unity-Engine integriert werden – allerdings nur, um das Erstellen statischer Beleuchtungsmodelle zu beschleunigen.

RAYTRACING + RASTERISIERUNG DIE EINSATZZWECKE

Auch wenn im Rahmen der GDC natürlich Spiele im Fokus standen, kämpfen AMD und Nvidia auch bei Raytracern und Software zum produktiven Einsatz um Unterstützung und Marktanteile.

Aus diesem Grund entwickeln die beiden Unternehmen auch eigene Lösungen: bei AMD beispielsweise Radeon ProRender, bei Nvidia Iray.

Der parallele Einsatz von Raytracing und Rasterisierung ist für diese Geschäftsfelder ebenso interessant wie für Spiele. Auch wenn per Raytracing gerenderte Bilder oder Filme nicht in Echtzeit präsentiert werden müssen, ist eine möglichst schnelle und leistungssparende Berechnung trotzdem von großem Interesse, um Zeit und Kosten zu sparen.

Für Spieler, wenn auch indirekt, relevanter ist der Einsatz derartiger Methoden in Programmen für Spieleentwickler – wie jene des bereits genannten Entwicklers Allegorithmic. Für Spiele werden oft zuerst hochauflösende Objekte erstellt, die anschließend auf leistungssparsamere Versionen heruntergerechnet werden. Das Erstellen von den komplexeren Modellen ist für die darstellenden Programme eine Herausforderung: Schnell kommt es zu Framedrops und Ladezeiten im Viewport, was die maximale Qualität und somit auch das Endergebnis limitiert.

Zudem ermöglicht eine flüssigere Darstellung auch ein schnelleres Arbeiten: Man hat mehr Zeit, die man dem Objekt und damit dem Endergebnis widmen kann. Die Kombination der beiden Techniken kann also Spielen auch dann helfen, wenn sie gar nicht direkt eingesetzt wird.

GRUNDLEGENDE BEGRIFFE

Teile der nachfolgenden Erklärungen bauen auf dem Artikel „Computergrafik-Basics“ aus dem Hardware-Teil der PC Games 05/18 (S. 102 ff) auf. Zur besseren Übersicht werden wichtige Grundsätze im Folgenden zusammengefasst. In jeder computergenerierten 3D-Welt, die fortan Szene genannt wird, gibt es eine Kamera, die später den Blickwinkel des Nutzers darstellt. In der Szene sind Objekte verteilt, die die Form der Welt definieren. Diese Objekte bestehen aus einer Ansammlung dreieckiger Flächen (Polygonen), die zumeist die gesamte Oberfläche bedecken. Was innerhalb des Objekts ist, ist sowohl für die Rasterisierung als auch für das Raytracing irrelevant: Es kommt ausschließlich auf die Oberfläche an. Davon ausgenommen sind spezielle Effekte wie etwa volumetrische Rauchberechnung, die einen Sonderfall darstellen.

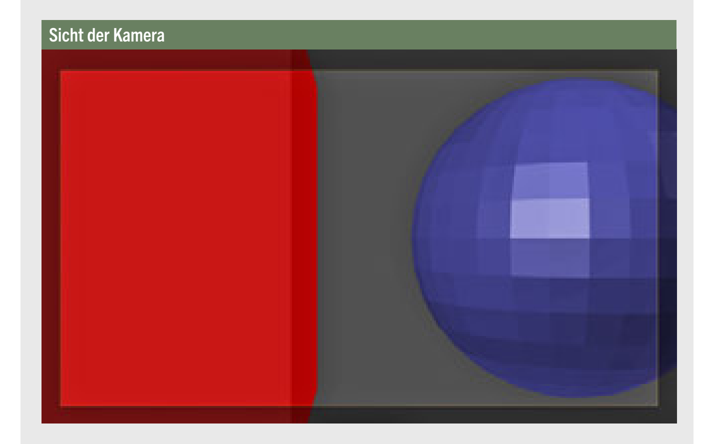
Allen Objekten werden Materialien zugewiesen, die die Interaktion der Oberfläche mit dem Licht bestimmen. Vereinfachte Interaktionen sind zum Beispiel „spiegelnd“ oder „nicht spiegelnd“.

Die Farbe der Oberfläche eines Objekts wird über die Farbtextur bestimmt. Weitere Texturen können beispielsweise Informationen über die Höhe oder den Glanz der

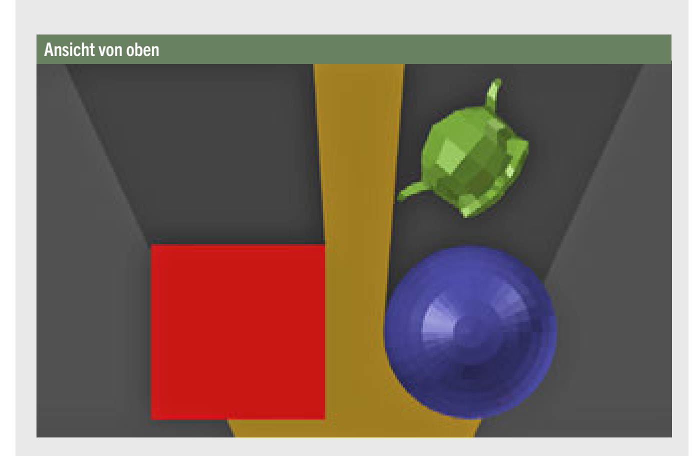
Umgang mit Geometrie

Die Unterschiede bei der Geometrie: Raytracer betrachten die gesamte Szene, Rasterizer verwerfen Flächen außerhalb des direkten Sichtfelds.

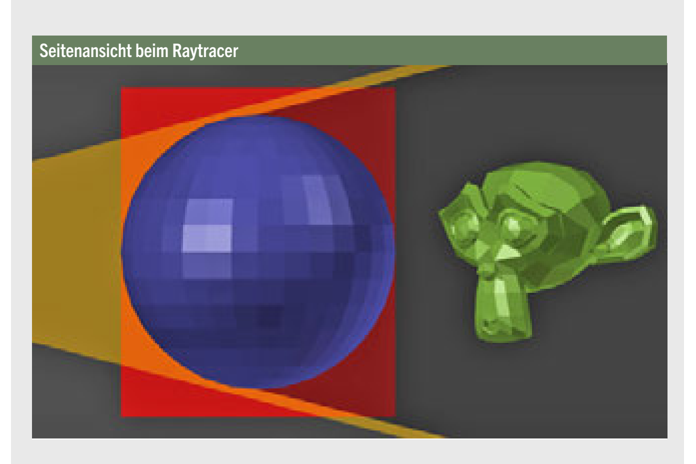
Sicht der Kamera



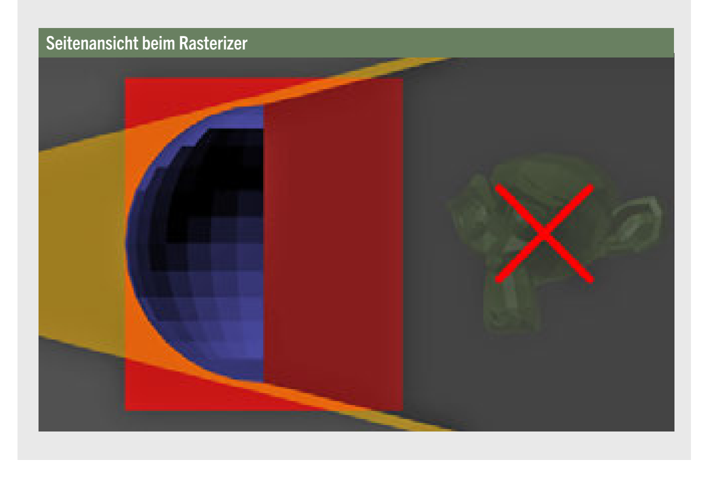
Ansicht von oben



Seitenansicht beim Raytracer



Seitenansicht beim Rasterizer



Oberfläche an einer bestimmten Stelle enthalten.

Für das finale Bild werden noch Lichtquellen benötigt, die bestimmen, welche Stellen in welchen Farben und Helligkeiten für die Kamera zu sehen sein werden. Raytracing und Rasterisierung unterscheiden sich bis hierhin nicht grundlegend; die großen Differenzen kommen erst bei der Umsetzung der Bilderzeugung zum Vorschein.

Um die Vorteile der Kombination beider Techniken zu verstehen, muss man sie getrennt betrachten und auch die Marketingaussagen der entsprechenden Unternehmen mitunter etwas dämpfen.

Stark vereinfacht kann man sich die beiden Ansätze so vorstellen: Rasterisierung ist ein extrem schneller, aber unrealistischer Weg, ein Bild zu berechnen, während Raytracing in der Theorie zwar „fotorealistisch" arbeitet, dafür aber die Berechnungszeit gegen unendlich tendiert.

RASTERISIERUNG, WIE FUNKTIONIERT DAS EIGENTLICH?

Rasterisierung ist die bei Spielen dominierende Technik und Grafikkarten sind für diese Art der Berechnung sehr gut geeignet. Der Algorithmus betrachtet zu Beginn eines jeden Frames die in der Szene enthaltenen Polygone. Entscheidend für das Rendering ist dabei als Erstes die Frage, welche Polygone überhaupt zu sehen sind. Ist in einer Szene ein Objekt zu sehen, so werden in jedem Fall die von der Kamera abgewandten Polygone gleich zu Beginn verworfen (Backface Culling). Dasselbe passiert, wenn ein Polygon des Objekts vollständig außerhalb des Sichtfelds der Kamera liegt (Viewport Culling), zum Beispiel zu weit oben.

Alle verworfenen Polygone sind für den nachfolgenden Rendering-Prozess nicht mehr relevant, sie werden nicht mehr betrachtet. Das kann, wie gerade beschrieben, einzelne Polygone betreffen, aber auch ganze Objekte, die von weiter vorne liegenden Objekten verdeckt werden. Auch alles, was hinter der Kamera liegt, wird nicht beachtet.

Die übrigen Polygone werden sinnbildlich direkt vor die Kamera gesetzt, sodass sie den gesamten Bildausschnitt verdecken. Nun kann die Kamera das Bild Pixel für Pixel abtasten und für jedes einzelne Pixel entscheiden, welches Polygon es bestimmt. Da die Texturen direkt auf den Polygonen aufliegen, ist eine Einfärbung nach dem entsprechenden Bereich auf der Textur des Gesamtobjekts kein Problem.

Ist ein Polygon nicht perfekt entlang der X- und der Y-Achse ausgerichtet, sondern hat eine schräge Kante, dann entsteht hier der gut bekannte Treppeneffekt, der ohne Anti-Aliasing auftritt. Der einfachste Ansatz zur Behebung dieses Problems ist es, schlicht eine höhere Auflösung zu berechnen und diese anschließend herunterzuskalieren – das liefert eine sauberere Kantenführung.

Möchte man das Bild jedoch in nach aktuellen Standards akzeptabler Grafik haben, dann müssen durch die Rasterisierung noch viele zusätzliche Dinge berechnet werden. Der gerade beschriebene Weg liefert zum Beispiel keinerlei Information über Beleuchtung und Schattierung der Polygone. Dafür wird die ausgedünnte Szene noch einmal aus Sicht der Lichtquellen berechnet und anschließend, in Kombination mit der Sicht der Kamera, wird entschieden, welche Pixel beleuchtet sind und welche nicht. Da die Lichtquellen bei dieser Methode unendlich klein sein müssen, da man sonst nicht eindeutig aus Sicht der Lichtquelle in die Szene sehen könnte, gibt diese Methode keine Information über die Härte der Schatten. Die Kanten sind also immer scharf gezeichnet, weiche Übergänge müssten wieder durch zusätzliche Berechnungen realisiert werden.

Nun fehlen noch viele weitere Details wie die zahlreichen Varianten von Reflexionen, globaler Beleuchtung und so weiter. All diese werden wie die Lichtberechnung mit Tricks und weiteren Rechenschritten hinzugefügt. Am Ende besteht ein solches Bild also aus einer Vielzahl an Rechenschritten.

UND WAS IST MIT RAYTRACING?

Im Gegensatz dazu hat Raytracing einen etwas leichter verständlichen, da physikalischen Ansatz. Das Verfahren kann sowohl auf Prozessoren als auch auf Grafikkarten ausgeführt werden und kommt beispielsweise bei Produktvisualisierungen und in Filmen zum Einsatz.

Raytracing betrachtet die komplette Szene, das heißt alle Objekte mit allen Polygonen und allen Lichtquellen zugleich. Von der Kamera aus werden Lichtstrahlen in die Szene geschickt, die an den Objekten abprallen.

Die Strahlen prallen so lange ab, bis sie auf eine der in der Sze-

ne verteilten Lichtquellen treffen. Üblicherweise gibt es aber einen Maximalwert für die Anzahl der Reflexionen, damit sich Lichtstrahlen nicht an einem Punkt „verfangen“ können. Hat der Strahl nach einer bestimmten Anzahl von Berechnungen noch keine Lichtquelle entdeckt, wird er verworfen. Zusätzlich versucht der Lichtstrahl nach einer bestimmten Menge der Reflexionen, sich direkt mit der Lichtquelle zu verbinden. Der Kollisionspunkt muss also nur im Sichtbereich einer Quelle liegen und nicht durch Zufall die exakten Koordinaten treffen.

Den Weg, den der Lichtstrahl zurückgelegt hat, merkt sich der Raytracer, denn erst wenn er die Lichtquelle gefunden hat, kann die Farbe bestimmt werden. Die resultierende Farbe hängt schließlich vom Licht ab, das heißt der gesamte Weg muss am Ende zurückverfolgt werden. Nun kann immer der aktuelle Wert des Lichtstrahls berechnet werden. Am Anfang strahlt die Lichtquelle direkt auf das erste Material. Danach ist der Lichtstrahl bereits anders: Das erste Material hat ihn verändert. Außerdem ist die Intensität des Lichts nun weniger stark. Das Licht kann theoretisch auch von der Lichtquelle aus zur Kamera gesendet werden, das Prinzip ist dabei identisch.

Durch die Simulation von Lichtstrahlen liefern Raytracer ein verhältnismäßig realistisches Bild, wobei einige Effekte, die durch Rasterisierung schwer darzustellen sind, durch Raytracing sehr leicht erzielt werden. Globale Beleuchtung, also das gegenseitige Beeinflussen von Objekten und Licht, ist bei einem Raytracer kein Problem. Auch Spiegelungen und sanfte Schatten sind bereits von Haus aus mit dabei. Das Realisieren volumetrischer Effekte wie Subsurface Scattering (Streuung von Licht im Körper, beispielsweise bei Wachs und Haut) sind bei einem Raytracer ebenso gut zu erreichen.

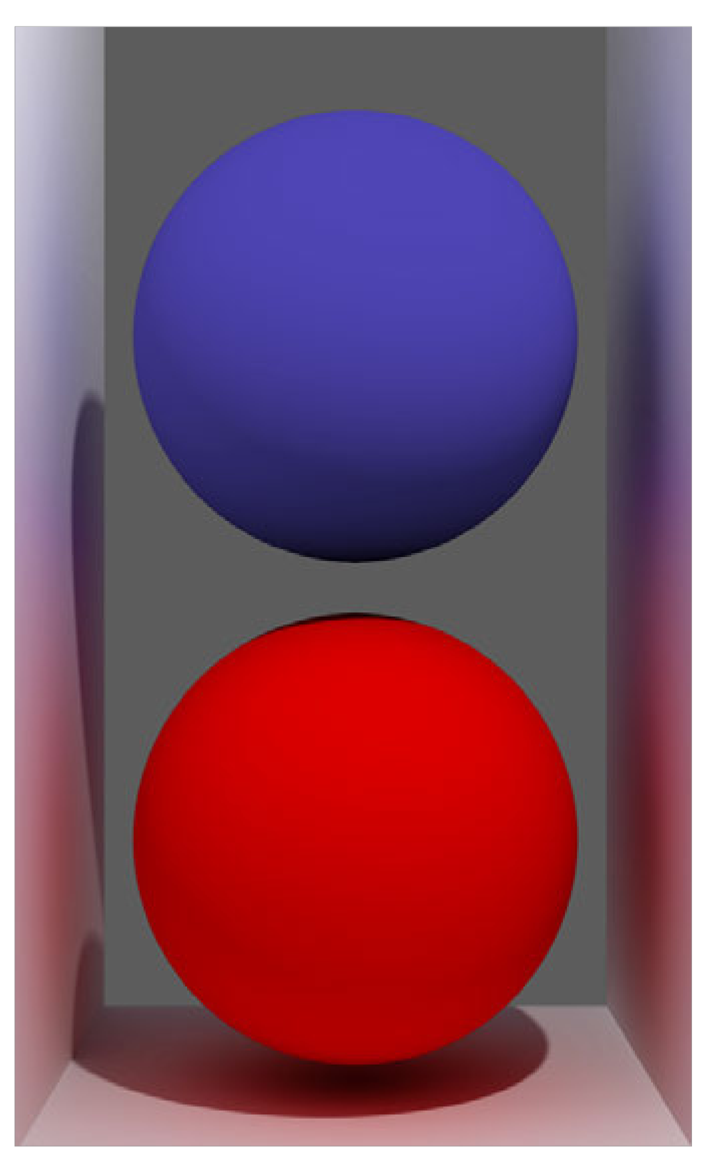
Das Problem an der Rechenweise von Raytracern ist, dass ihnen ein einzelner Lichtstrahl pro Pixel nicht ausreicht: Es wird eine sehr hohe Anzahl von Lichtstrahlen benötigt, um ein sauberes Bild zu erzeugen. Ansonsten kommt es zu Bildrauschen. Die Ergebnisse der Strahlen werden pro Pixel aufaddiert. Das, was am Ende zu sehen ist, ist also ein Durchschnittswert aller einzelnen Ergebnisse.

Da sich das Rauschen nur mit jeder Verdopplung der gesendeten Lichtstrahlen halbiert, kann die benötigte Rechenzeit sehr schnell ansteigen. Bilder, die pro Pixel nur einen einzigen Lichtstrahl gesendet hätten, wären vermutlich mit etwas Optimierung durchaus flüssig darstellbar; nur sähe das Endergebnis nicht annähernd erwartungsgemäß aus.

Zudem ist auch der grundlegende Ressourcenverbrauch hoch: Im Gegensatz zur Rasterisierung werden hier keine Daten verworfen, man betrachtet also die ganze Szene gleichzeitig. Positiv ist wiederum, dass sich die Berechnung der Lichtstrahlen sehr gut parallelisieren lässt. Das ist auch der Grund, warum AMDs Bulldozer-Architektur oft mit Raytracing-Demos präsentiert wurde – hier konnten die vier Module schon damals voll ausgelastet werden.

BEIDE SIND NICHT PERFEKT

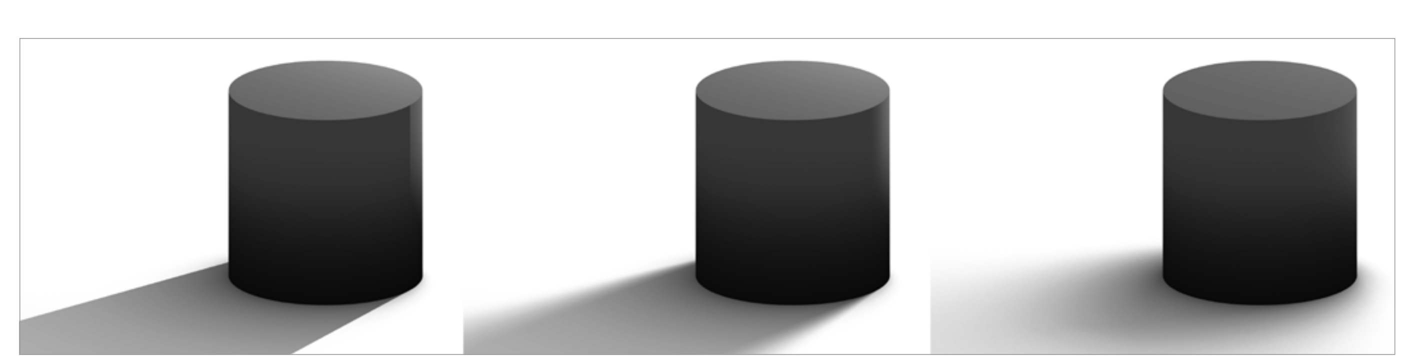
Bei den GDC-Ankündigungen von Microsoft und Nvidia konnte man den Eindruck erhalten, dass Rasterisierung „schlecht“ und Raytracing „gut“ sei. In der Praxis sind beide aber nur Grundkonzepte der Berechnung, die hier schematisch beschrieben wurden. Ein Raytracer könnte jeden Lichtstrahl auch nur ein einziges Mal reflektieren lassen und dann, wenn er die Lichtquelle nicht direkt trifft, sofort verwerfen. Die Berechnung wäre so schneller gelöst, aber sichtbare Spiegelungen gäbe es keine und das Resultat sähe schlechter aus, als man es von heutigen Spielen gewohnt ist. Im Gegenzug könnte man einer Spiel-Engine auch mehr Zeit als die üblichen 33,33 Millisekunden (30 FPS) spendieren und damit zusätzliche Effekte wie realistischere Spiegelungen simulieren lassen.



Mit Raytracing ist globale Beleuchtung leicht umzusetzen. Beleuchtete Objekte beeinflussen sich gegenseitig, so färben die beiden Kugeln leicht auf die Wand ab.

In der Praxis werden beide Verfahren angepasst, um einen bestmöglichen Kompromiss zu finden; je nach Ansatz, aber auch je nach Einsatzgebiet in unterschiedlicher Ausprägung. Bei Rasterisierung sind beispielsweise Shadow und Reflection Maps nicht mehr wegzudenken; ohne sie gäbe es in Spielen weder Schatten noch Spiegelungen. Etwas fortgeschrittener sind die Implementierung von globaler beziehungsweise indirekter Beleuchtung oder auch Screen Space Reflections.

Bei Raytracern wiederum ist man bereit, etwas Realismus zu opfern, wenn sich dadurch die Rechenzeit deutlich verringert. Ein gutes Beispiel hierfür sind Denoiser (noise = Rauschen; denoise = Entrauschen), die am Ende



Rasterizer können grundsätzlich nur harte Schatten werfen (links). Bei Raytracern (siehe Mitte und rechts) sind hingegen auch weiche Übergänge im Schattenwurf möglich.

des Renderings das verbleibende Rauschen entfernen. Bei manchen komplexen Szenen kann man auch nach Dutzenden Stunden der Berechnung noch ein leichtes Rauschen sehen, und da, wie bereits erwähnt, jede Halbierung des Rauschens eine Verdopplung der Lichtstrahlen erfordert, würde ein subjektiv rauschfreies Bild einen unrealistisch langen Zeitrahmen beanspruchen.

Hier kommen Denoiser ins Spiel. Diese gibt es beispielsweise für Pixars Raytracer Renderman oder den kostenlosen Raytracer Cycles. Denoiser sind Algorithmen, die während des Renderings Informationen speichern, anhand derer das Rauschen bestmöglich aus dem Endergebnis entfernt wird. Es sind also keine nachträglichen Filter, wie sie von Grafikbearbeitungsprogrammen eingesetzt werden.

Einen Denoiser möchte auch Nvidia für das Raytracing in Spielen einsetzen, um das Endresultat trotz der geringen Berechnungszeit ansehnlich zu machen. Dieser soll auf neuronalen Netzen basieren und in Spielen eine akzeptable Optik liefern. In der Demonstration wurde er von Nvidias Tensor-Kernen betrieben. Im Gegensatz zu den bereits auf dem Markt befindlichen Denoisern von Raytracern hat Nvidia dabei den Vorteil, dass Spiele zumeist zusammenhängende Bilder produzieren. Das bedeutet, dass zur Eliminierung des Rauschens oder gar von komplett schwarzen Pixeln, die manchmal auftreten, unter Umständen auch Ergebnisse der vorherigen Bilder berücksichtigt werden können. Zudem wird für Bewegtbilder fast nie ein rauschfreies Ergebnis vorausgesetzt. Filme weisen beispielsweise auch ein Rauschen auf.



Bild: Futuremark

Die *Futuremark*-Demo zeigt Direct-X-Raytracing im Einsatz. Oben kommt eine niedrig auflösende, vorberechnete Spiegelung zum Einsatz, unten Raytracing.

WAS HABEN WIR SPIELER DAVON?

Wie bereits ausgeführt, hat Raytracing bereits von Haus aus Stärken, bei denen die Rasterisierung tricksen muss. Vor allem betrifft das die Berechnung von Spiegelungen und Schatten, weshalb diese Bereiche als erstes durch Raytracing abgelöst werden sollen.

Ganz neu sind Raytracing-ähnliche Ansätze in Spielen allerdings nicht: Die häufig verwendeten Screen Space Reflections funktionieren bereits vergleichbar. Die Engine berechnet, wo der Lichtstrahl nach der spiegelnden Oberfläche auftreffen würde und nimmt diesen Farbwert an. Die Umsetzung hat aber einige Schwächen, die Raytracer nicht haben: Beispielsweise können nur Dinge gespiegelt werden, die bereits im Sichtfeld sind. Aus diesem Grund wird das Endergebnis oft noch automatisch nachbearbeitet.

Eine partielle Implementierung von „echtem" Raytracing könnte Spielen aber in der Tat dabei helfen, schönere Spiegelungen und feinere Schatten zu erhalten. Nicht vergessen darf man dabei, dass das noch lange nicht die aus Filmen bekannte und perfekte Grafik mit sich bringt. Raytracing kann zwar einige Dinge besonders gut darstellen, eben beispielsweise Reflexionen, aber es kann viele andere Probleme nicht lösen.

RAYTRACING IST KEIN WUNDERMITTEL

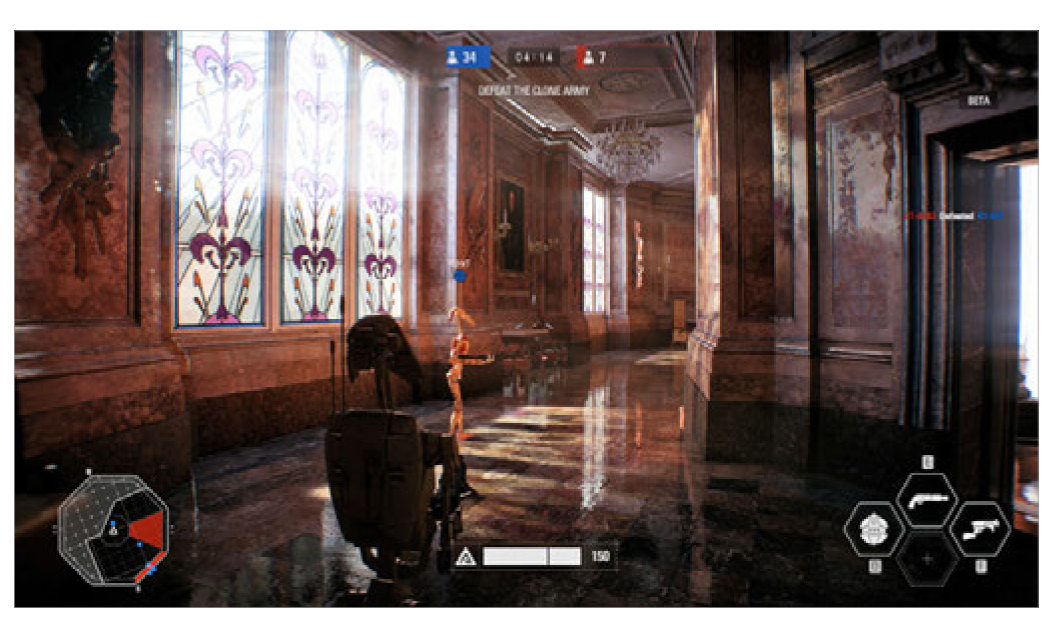
Denkt man an Raytracing, dann ist der gedankliche Weg zu CGI-Szenen wie perfekt realistischen Naturlandschaften gar nicht mehr so weit. Es stimmt zwar, dass hierfür Raytracing eingesetzt wird, doch in Spielen wird man so etwas trotzdem noch länger nicht sehen. Die Art des Renderings nimmt nämlich keinen Einfluss darauf, was darunter liegt: Objekte und Texturen.

Eine Wiese mit Millionen von einzelnen Grashalmen, die alle mit verschiedenen, hochauflösenden Texturen versehen sind, ist für einen Raytracer kein Problem – so die Theorie. In der Praxis werden solche Bilder jedoch meistens auf Prozessoren berechnet, weil Grafikkarten schlicht nicht genügend Arbeitsspeicher dafür haben. Unter diesen Bedingungen kann das auch jeder Rasterizer darstellen. Die Art der Berechnung ist dafür nicht entscheidend.

Zudem haben Raytracer auch keine zusätzlichen Texture-Maps, die sie verwenden könnten: Normal-, Specular- und Displacement-Maps gibt es sowohl im Raytracing als auch in der Rasterisierung.

Darüber hinaus gibt es auch physikalische Effekte, die nicht in jedem Raytracer umgesetzt werden. Beispielsweise spiegeln Oberflächen stärker, wenn der Einfallwinkel sehr steil ist. So kann eine lackierte Holzfläche in der Frontalansicht komplett matt erscheinen; betrachtet man sie von der Seite, spiegelt sie hingegen leicht. Für ein wirklich realistisches Bild müsste dieser Effekt beachtet werden, eine Voraussetzung für die Bezeichnung als Raytracer ist die Unterstützung aber nicht.

In erster Linie dürfte die Integration von Raytracing in Spielen also wirklich nur den Bereich Spiegelungen und die Schattenberechnung verändern. Weitere Felder wie eine bessere Berechnung von Subsurface Scattering oder volumetrischer Beleuchtung sind aber durchaus denkbar. ❑



Auch wenn sie mit Tricks hinzugefügt werden müssen, können schöne Beleuchtungseffekte und Reflexionen auch bei Rasterizern erreicht werden. (Spiel im Bild: *Star Wars: Battlefront 2*).







DER CMG GAMES AWARD 2018

JETZT ABSTIMMEN

auf **www.bamaward.de**

SNAPTAG
Mit dem Smartphone abfotografieren und deine Favoriten wählen!



Ab sofort bis 11. Juni könnt ihr für eure Lieblingsspiele und -Hardware voten. Am 20. Juni startet die zweite Runde. Dann stehen die Most-Wanted-Spiele zur Wahl.

BÄM! Der CMG Games Award 2018 wird präsentiert von SAE Institute:



Berufe, mit denen man dich auch morgen noch ernst nimmt

Studiengänge, Aus- und Weiterbildungen in der Medienbranche



sae.edu/berufevonmorgen



GAMES IMMERSION

100% kostenlos

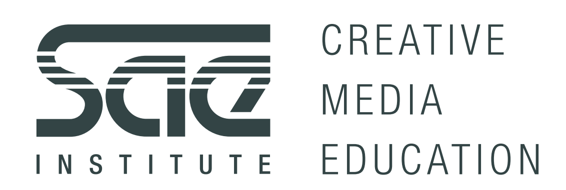
am

SAE Institute Leipzig

Das Coding Camp für Gamer

09. Juni 2018

Von 10:00 bis 20:00 Uhr
SAE Institute Leipzig
Dittrichring 10, 04109 Leipzig
inkl. Catering & After Party mit DJ



Jetzt anmelden unter
www.sae.edu/games-immersion

